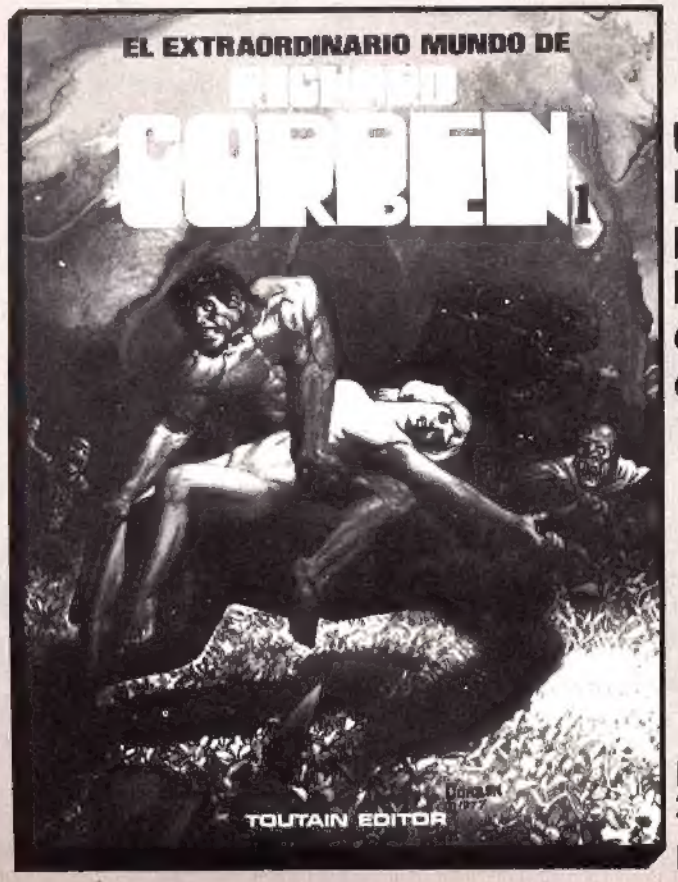
23
ILUSTRACION+
OCTUBRE 1982
COMIX
INTERNA
TOUTAIN EDITOR
175 PESETAS
LA INCREIBLE FANTASIA DE
MIKE KALUTA
UN RECUERDO AL DESAPARECIDO
WALLY WOOD
JUAN GIMENEZ • WILL EISNER • LUIS ROYO
DICK MATENA • CRAIG RUSSELL
MANDRAFINA
Y MUCHO MAS

Todas las tiras realizadas por MILTON CANIFF durante la segunda guerra mundial para las tropas americanas, recopiladas en un libro apaisado, de 21 × 29 cm.

Una obra de homenaje a uno de los indiscutibles clásicos del cómic USA, imprescindible para los auténticos aficionados

Precio: 775 PTA



Un libro en el que hemos reunido lo más representativo de la producción underground de RICHARD CORBEN desde principios de la década de los 70

9 historias completas, en blanco y negro y color, con el toque inconfundible de un «principiante» genial

Medidas: 21 × 27,5 cm.

Precio: 700 PTA

Portada: MIKE W. KALUTA

© 1982 by S.I.
© 1982 by Warren Publishing
© 1981 by Barbe
© 1982 by R. Barreiro-J. Giménez
© 1975 by Will Eisner
© 1982 by Luis Royo
© 1982 by Elaine Lee-Mike W. Kaluta
© 1982 by Dick Matena
© 1982 by F. Moreno Santabárbara
© 1979 by Craig Russell
© 1982 by Manel Ferrer
© 1982 by Jordi Longarón
© 1982 by Ediciones Record
© 1982 by M. Dominguez Navarro
© 1982 by Josep Toutain

Maquetación y diseños de Martí Ripoll y J. T.

Derechos reservados
Marca Registrada
Prohibida la reproducción total o parcial sin la autorización escrita del editor y autor.

Los nombres de los autores se citan al pie de la primera página de cada historia.

TOUTAIN/EDITOR
Diagonal, 325 - Barcelona, 9

Depósito legal:
B-19.218-80

Imprime: GRAMISA
Alarcón, 93
Sant Adrià del Besós - (Barcelona)

Distribuye: Coedis, S. A.
Valencia, 245 - Barcelona-7

Impreso en España

ILUSTRACION+ COMIX INTERNACIONAL

EDITORIAL

Un lector indignado nos escribía días atrás adjuntándonos un artículo que un intelectual (?) catalán, crítico literario, escribía en una revista médica. Nuestro buen aficionado se lamentaba del ataque furibundo que el crítico (?) lanzaba contra el cómic, no solo catalogándolo de anticultural, sino llegando al extremo de considerarlo un peligro para la literatura. Nuestro lector nos pedía contestáramos al intelectual (?) con un artículo que demostrara todo lo contrario.

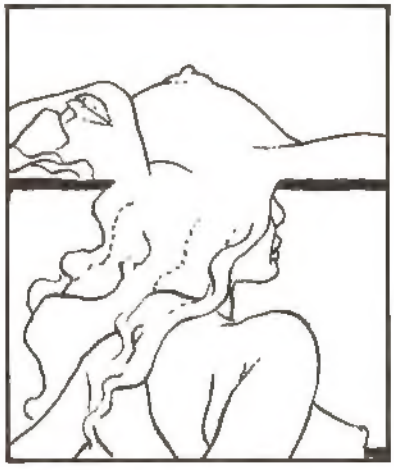
No vamos a hacerlo, en parte. Y no porque estemos de acuerdo con él, (¡Faltaría...!) sino porque, también en parte, le comprendemos. No comprendemos al crítico (?) (y de ahí tantos interrogantes entreparéntesis) cuando él mismo confiesa en su escrito no entender nada absolutamente de cómic y haber tenido que recurrir a un amigo aficionado para que le informara sobre la actual situación del medio en España. No entendemos que nadie, y menos alguien que escribe en una revista para intelectuales, pueda erigirse en crítico de algo que confiesa desconocer. Comprendemos a ese señor, situándonos a su nivel de hombre de la calle (aunque, en su caso, con el peligroso poder de escribir en una revista), a la hora de juzgar un medio que quizás ha conocido en su juventud y en su país, o del que ha oído hablar lejanamente. Bajo este aspecto sí le comprendemos. A él y a cuantos ciudadanos han ojeado un tebeo en los últimos cuarenta años. En cómic, como en todo, lo hay bueno, mediocre y malo. Y, ¿para qué vamos a engañarnos? Excepto un poco antes y poco después de la guerra civil española y muy excepcionalmente los años que siguieron hasta hace poco, el cómic que hemos visto en España ha sido nefasto.

Del conocimiento de esas excepciones históricas y de ese intento de hacer buen cómic, en el que algunos estamos empeñados actualmente, dependerá la cualificación de los intelectuales en sus críticas. Pero, eso sí, lo menos que habrá que exigirles es que estas sean documentadas.

SUMARIO

6 BARBE

Guión y Dibujos: BARBE



8 EL COMIC HOY

por A. ALTARRIBA

9 EL TODO COSMICO

Guión y Dibujos: WALLY WOOD

WALLACE WOOD nació en 1927 y murió en 1981. WALLY fue un dibujante casi totalmente autodidacta, cuya única educación artística consistió en unos breves cursos en la Escuela de Arte de Minneapolis y en la Escuela BURNE HOGARTH de dibujantes e ilustradores. Comenzó en el mundo del cómic como rotulista, y su primera obra importante dentro de este medio, ya como dibujante, no apareció hasta 1949. Lo mejor de su trabajo de aquella época fue el inicio de su colaboración con WILL EISNER para realizar SPIRIT en 1950.– JOE BRANCATELLI

17 CIUDAD/5

Guión: RICARDO BARREIRO

Dibujos: JUAN GIMENEZ

La competitividad entre autores del llamado cómic adulto para ocupar un espacio fijo en las revistas de cada país, es verdaderamente dura. Demasiados nombres de primerísimas figuras copan ya las páginas de las mejores revistas, especialmente en las secciones a color, siempre más reducidas. Desplazar o codearse con los Moebius, Corben, Fernández, Bilal, etc. resulta poco menos que imposible. Solo algunas excepciones van a lograrlo. JUAN GIMENEZ es una de ellas.– J. TOUTAIN

31 THE SPIRIT

Guión y Dibujos: WILL EISNER

38 METALLICI ET MISERABILES

Guión y Dibujos: LUIS ROYO

41 STARSTRUCK/6

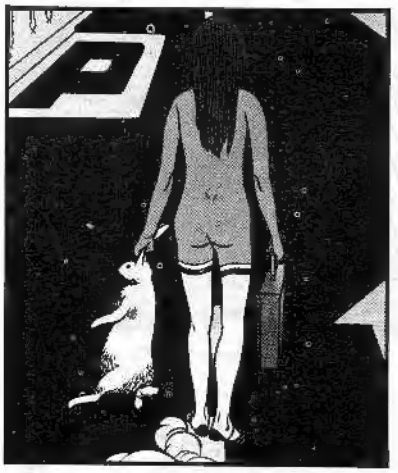
Guión: ELAINE LEE

Dibujos: MIKE W. KALUTA

No nos importa que "STARSTRUCK" haya sido publicado en España previamente. MIKE KALUTA es uno de nuestros artistas americanos favoritos y decididamente publicaremos su magnífica obra en HEAVY METAL.– JULIE SIMMONS LYNCH, EDITORA

54 2005

Guión y Dibujos: DICK MATENA



63 GRANDES PERSONAJES DEL COMIC

por F. MORENO SANTABARBARA

65 LA SONAMBULA

Guión y Dibujos: CRAIG RUSSELL

El estilo artístico de CRAIG RUSSELL es de una rica diversidad. Se ha inspirado eclécticamente en las fuentes clásicas y medievales, en los románticos ingleses y alemanes, en la mitología griega y oriental... Su manera de narrar la historia está claramente influenciada por el modo de hacer de STEVE DITKO y JOE KUBERT (dos de sus mayores influencias), mientras que en la parte estética muestra una tendencia a las exquisitas formas de ALPHONSE MUCHA. De alguna manera, ha logrado combinar las técnicas del Art Nouveau con el formalismo de las composiciones del Renacimiento para producir páginas de cómic que son como tapices ricos en simbolismo decorativo y tradición idílica.– JIM STERANKO

75 GALERIA DE GRANDES ILUSTRADORES

JOSEPH CLEMENT COLL

Todo ilustrador que aprecie, además del talento, la honradez en su trabajo, debe inmediatamente admirar a JOSEPH CLEMENT COLL. Sus estudios de la figura y sus trabajadas ilustraciones no son casualidad, sino fruto de una minuciosa labor en la que se adivina que ponía no sólo su tiempo sino todo su espíritu. Pocas veces se ha realzado tanto una labor literaria como en esos relatos de aventuras que COLL ilustró. Los dibujos a pluma de "The Lost World", "King of the Khyber rifles", "The Green Mist" y un largo etcétera, son buena prueba de ello para el que tenga la fortuna de poder admirarlos. No creo ya poder imaginar, después de haber visto su arte, a los personajes de Dickens o al malvado Fu-Manchu tratando de destruir a Nayland Smith concebidos por otro que no sea el magnífico JOSEPH CLEMENT COLL.– SANJULIAN

80 MANELADAS

por MANEL FERRER

81 EL COMIC VIVO

Guión y Dibujos: JORDI LONGARON

Un nombre prestigioso y tristemente ausente del cómic hace una excepción para visitar nuestra página especial. Es el gran JORDI LONGARON.– COMIX Internacional

82 YO, DIBUJANTE DE COMICS

MANDRAFINA

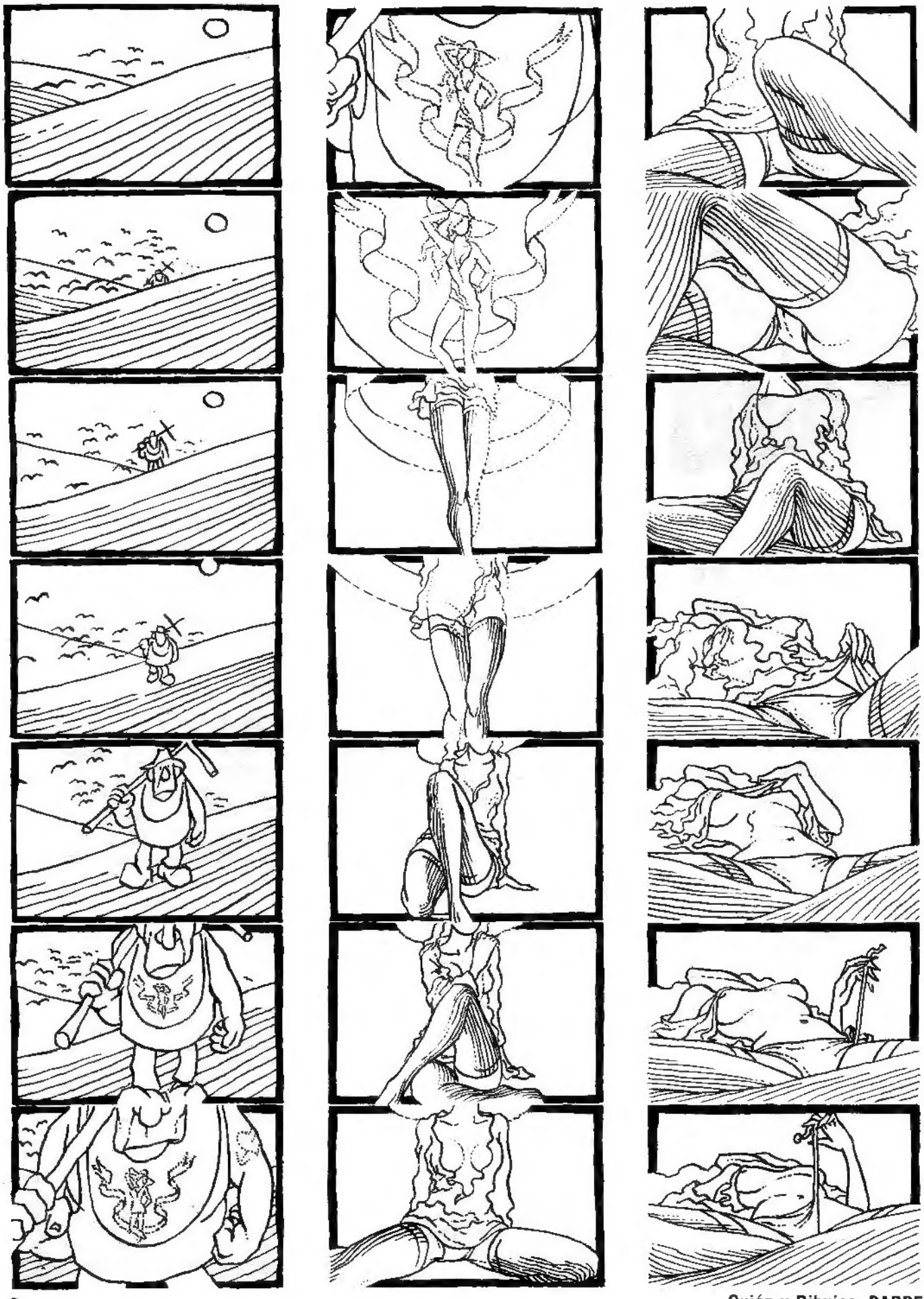
83 LOS HEROES ESTAN CANSADOS

Guión: CARLOS TRILLO

Dibujos: MANDRAFINA

"CACHO" MANDRAFINA es, además, un buen tipo. Claro, esto no sirve para definir a un dibujante, pero sucede que, para alguien que hace viñetas como él, su carta de presentación es precisamente esa: sus dibujos. Y los de "MANDRA", ustedes lo ven, son excelentes, seguro, lo mejor de toda una generación de comiqueros argentinos. Por eso, para no redundar en elogios a sus trabajos, que hablan por sí solos, había comenzado con aquello de que, "además", es un buen tipo. Tendría que agregar que me considero su amigo, pero restaría objetividad a mi comentario, aunque esto último no me lo pidieron para esta nota. Entonces lo dejo así nomás: CACHO MANDRAFINA, mi amigo, es un gran tipo y el dibujante que más me gusta de los nuevos.– HORACIO ALTUNA

BARBE



Guión y Dibujos: BARBE

FIN

el comic hoy

LOS PERSONAJES: COMO SE HACEN Y COMO SE EXPRESAN

Los aficionados y el público en general nos hemos acostumbrado a leer, contemplar y casi a convivir con los personajes del cómic, nos hemos familiarizado con ellos de tal manera que nos resulta difícil darnos cuenta de que estos personajes están hechos de otra manera, tienen otras características y otros problemas distintos a los de aquellos que suelen aparecer en otros medios.

Los protagonistas del cómic, para empezar, cuentan con muy escaso espacio para sí mismos. En un libro, en una película o en una obra teatral los personajes pueden explicarse a su gusto, matizar sus motivaciones, justificar sus comportamientos e incluso se pueden permitir el lujo de ser perfilados y de recibir los últimos retoques por parte del autor que llega incluso a contarnos hábilmente utilizado, sirve para plasmar en un aspecto físico rasgos rio, no gozan de tantas ventajas y en este sentido su principal problema viene provocado por la "maldición" que les obliga a vivir encerrados en viñetas.

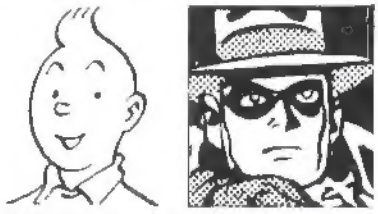
Así pues los protagonistas del cómic, puesto que no pueden explicarla con toda la extensión que sería deseable, deben definir su personalidad utilizando otros recursos auxiliares. Por supuesto el que está más a mano en este género es el dibujo y, de alguna manera, se busca que el personaje, al ser diseñado, lleve en sus facciones una buena parte de los rasgos de su carácter. El principio de la **cara-reflejo-del-alma** adquiere valor de ley y, trasvasando los criterios éticos a los estéticos, se pasa a representar a los buenos como guapos y a los malos como feos. Esta simplificada resolución de las características psicológicas puede enriquecerse y matizarse por medio de un tratamiento caricatural que, habilmente utilizado, sirve para plasmar en un aspecto físico rasgos temperamentales algo más complejos.

Pero el aspecto físico no sólo tiene como función lograr expresividad para el personaje por medio del esquematismo o sorpresa para el espectador gracias a cuidadosos diseños fantásticos, sino que otorga identidad al personaje. Los rasgos del protagonista de cómic le permiten expresar sus sentimientos, sorprender con sus facciones o ambas cosas, pero también es el medio del que dispone para ser reconocido. Generalmente, en una novela, un personaje se distingue por su carácter que es conocido progresivamente, descubierto poco a poco. En el cómic el personaje se vuelca normalmente hacia fuera, más que a manifestar sus características internas se dedica a actividades, acciones, movimientos externos: Su forma de estar es más importante que su forma de ser. Necesita ser reconocido más que ser conocido.

Dibujo de JOHN FINLEY: las expresivas deformaciones de los personajes.

Tanto en un tipo de series como en otras, los héroes muestran un cutis inalterable y se suceden aventuras, apuros y preocupaciones sin que les aparezca una cana o les aflore una arruga. **Tintin** cumpliendo cincuenta años en bombachos o los **Katzenjammer kids** haciendo travesuras a pesar de los años que los separan de su fecha de nacimiento, son ejemplos significativos de este hecho.

Se pone así de manifiesto que el personaje necesita mantener el mismo aspecto para ser identificado. Pero este aspecto externo inalterable es también un exponente de que nada cambia dentro del personaje.



TINTIN aparece insensible al paso de los años.
SPIRIT: su antifaz es su uniforme.

Esta necesidad de ser reconocidos, que obliga a estos personajes a mantener inalterable su fisonomía, les obliga igualmente a mantener una misma indumentaria. El uniforme del héroe identifica tanto o más que el rostro hasta el punto de que son numerosos los protagonistas de series que aparecen enmascarados. A pesar de ello o incluso precisamente por ello son fácilmente reconocibles, porque el antifaz les oculta la cara a sus oponentes pero de cara al lector les distingue. Así que ni envejecen ni se mudan.

Hoy en día sin embargo, los personajes de cómic han comenzado a perder la inocencia y, aunque dependiendo igualmente de la expresividad o de la fantasía de un diseño, alcanzan una vida mucho más corta. Se complican la existencia, tienen más problemas e inquietudes y se hace imposible mantenerlos durante años en una misma situación (siempre dispuestos a salir a la aventura o a hacer reír). Una mayor complejidad, una mayor riqueza de motivaciones les impide hacerse viejos al pie del cañón. Y es que la madurez se paga.

Antonio Altarriba

A partir del próximo número, esta página se convertirá en un espacio dedicado especialmente a nuestros lectores. Pasará a llamarse COMIC DEL AFICIONADO, y en él publicaremos los trabajos que nos remitan nuestros lectores y que, a juicio de los miembros de nuestra redacción, lo merezcan. Deben ser obra de ARTISTAS NO PROFESIONALES, a 18 cm. de base por 22 cm. de altura o a una ampliación proporcional de estas mismas medidas. Los autores de los trabajos seleccionados recibirán una suscripción por un año a nuestras revistas **1984, CREEPY** y **COMIX Internacional**. ¡Esperamos vuestras colaboraciones porque quizá detrás de alguna de ellas se encuentre algún futuro nombre del cómic de mañana!

LA TEORIA DEL "BIG BANG" AFIRMA QUE TODA LA MATERIA SE ORIGINO A PARTIR DE UNA SIMPLE PARTICULA DE MATERIA QUE EVOLUCIONO, ALIMENTANDO DE MODO IRREGULAR Y EXPLOTO, DESPARRAMÁNDOSE POR EL UNIVERSO.

NO SE SABE CÓMO SERÁ EL FIN DEL UNIVERSO. HAY QUIEN DICE QUE EL UNIVERSO ESTÁ CONTRAYENDOSE GRADUALMENTE HACIA SU CENTRO... HASTA QUE EL TODO SE REDUZCA DE NUEVO A UNA SOLA PARTÍCULA. ES POSIBLE... SIN EMBARGO, ESTO PODRÍA SUCEDER DE OTRA MANERA.

EL TODO CÓSMICO

LA PRIMERA NAVE ESPACIAL "ALDREN" REDUJO SU VELOCIDAD A "UNA LUZ" (O PARA DECIRLO MÁS CLARAMENTE, REINGRESÓ EN EL ESPACIO-TIEMPO NORMAL) CUANDO ESTABA A UN MILLÓN DE MILLAS DE SU DESTINO, EN EL BORDE DEL SISTEMA SOLAR AL QUE PERTENECE LA ESTRELLA MÁS CERCANA, ALFA CENTAURO...

SÍ, SEÑOR. PONEMOS RUMBO A ALFA III, SEÑOR.

SEGÚN LOS INDICADORES, NECESITAREMOS EL EQUIPO COMPLETO... A PREPARARSE, CHICOS.

SÍ, SEÑOR.

ENTRAMOS EN LA ATMÓSFERA DEL PLANETA... CONECTEN REACTORES.

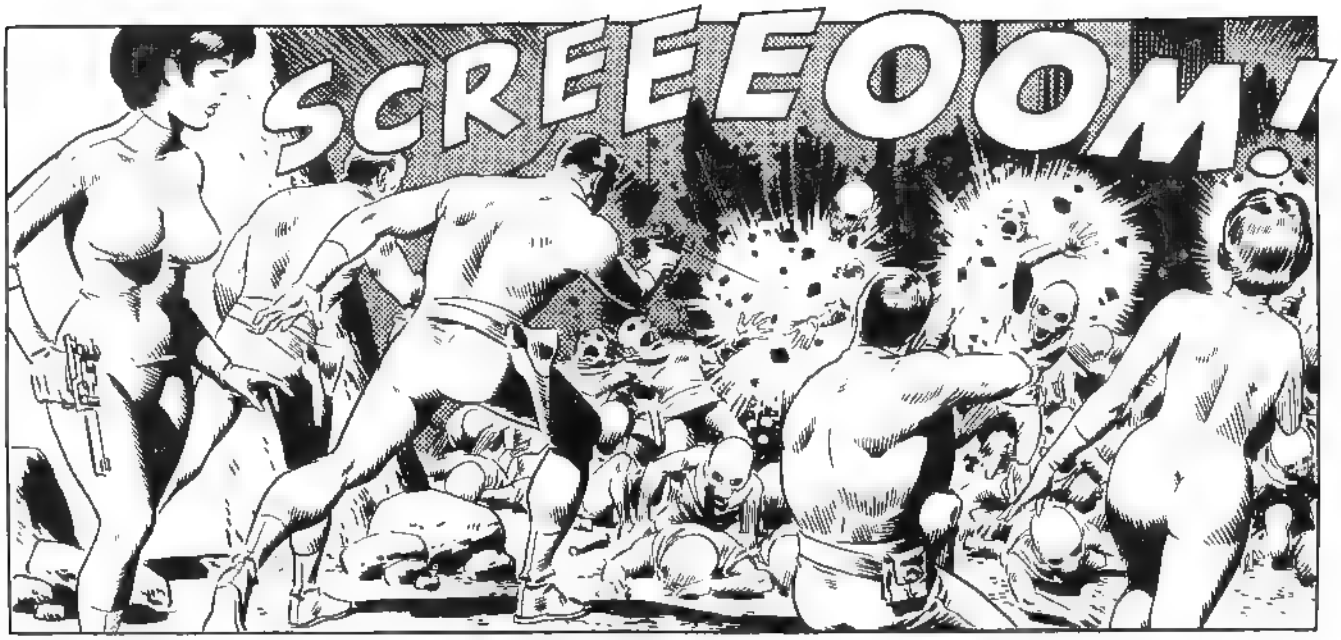
LISTO EL GRUPO DE DESEMBARCO, SEÑOR.

Guión y Dibujos: WALLY WOOD

QUÉ RARO... ABUNDA LA FLORA... DE MODO QUE TAMBIÉN DEBE HABER FAUNA...
PERO POR AHORA NO HAY NINGÚN INDICIO.
¡MIREN ¡ESQUELETOS!
PARECE HUMANOIDE... A LO MEJOR ENCONTRAMOS VIDA INTELIGENTE...
SÓLO OSAMENTAS... ESTE MUNDO ES UN CEMENTERIO.
SEÑOR, VENGA. ¡DE PRISA!
¡UNA ASTRONAVE!
Y MÁS HUESOS... BIEN, YA ESTÁ BIEN POR HOY.
ACAMPAREMOS AQUÍ, JUNTO AL LAGO.
DON, USTED HARÁ LA PRIMERA GUARDIA.

NO TARDARON EN DORMIRSE Y HASTA EL CENTINELA DORMITABA, CUANDO...
EEEEE!
¿QUÉ?
¡SUE!
¡SOCORRO, DON!
¡TODOS A LA NAVE!
ZZZZOT!
ESA ES LA VIDA ANIMAL, SEÑOR. LO QUE CREÍAMOS UN LAGO...
...HA RESULTADO SER UNA ENORME MASA PROTOPLÁSMICA.
BIEN, YA HEMOS VISTO BASTANTE DE ESTE MUNDO. AHORA, A POR EL SIGUIENTE...
CUANDO ATERRIZARON EN EL SEGUNDO PLANETA, SÓLO ENCONTRARON...
HUESOS.. SÓLO HUESOS.
¡MIRE ¡EL PROTOPLASMA!
¡VIENE HACIA AQUÍ! ¡TODOS A BORDO!
MÁS TARDE AL APROXIMARSE AL SIGUIENTE MUNDO...
NO NECESITAREMOS LOS CASCOS... ES UNA ATMÓSFERA COMO LA DE LA TIERRA.
¡MIRE, CAPITÁN!... ¡UNA CIUDAD!
DE PRONTO...
NOS ESTÁN ATACANDO, PERO NOS PROTEGE NUESTRA BARRERA.
¡ABRAN FUEGO!

AL LLEGAR A LA CIUDAD ALIENÍGENA...


SCREEEOOM!

¡ESCUCHEN!
GRACIAS... POR EXTERMINARNOS... ES UNA MUERTE RAPIDA...

... COMPARADA... CON LA QUE SUFRIRÉIS... VOSOTROS... GRABÉ... ESTE MENSAJE... PARA QUE... SUPIERAIS... LO QUE OS ESPERA...

HEMOS VIAJADO... POR EL ESPACIO... DURANTE MUCHO TIEMPO... SABEMOS LO QUE PASÓ EN... OTROS PLANETAS...
...NUESTRA BÓVEDA NOS PROTEGÍA... AL DESTRUIRLA... NOS MATASTE 5...

EL PROTOPLASMA... HA DEVORADO LA VIDA ANIMAL... DE TODOS LOS... PLANETAS... DEL SISTEMA... ALGUNOS LO LLAMABAN EL "TODO"... EL TODO CÓSMICO... OS DIRÉ CÓMO... VAÍS A MORIR...
ZOW!

¿ALGUNA PREGUNTA?

ENTONCES... ¿NOS QUEDAMOS?
SÍ... MAÑANA ECHAREMOS UN VISTAZO POR LOS ALREDEDORES.

HASTA MAÑANA, CAPITÁN.
SÍ... SI ES QUE SEGUIMOS CON VIDA.
¡JA! FELICES SUEÑOS...
SÍ... BUENAS NOCHES.
BUENOS D... ¡OH, CIELOS!
ATERRADA, LA CHICA SALIÓ CORRIENDO Y...
¡MUERTOS! ¡TODOS MUERTOS! ¡OH, DON!
SÍ. ¡SÓLO QUEDAMOS NOSOTROS DOS!
¡CUIDADO! ¡EL PROTOPLASMA OTRA VEZ!
¡ZLOT!
¡HUYE! ¡CORRE A LA NAVE!
TAL VEZ LOGRAMOS DEJARLO ATRÁS. ¡VAMOS, SIE!
¡OH!
EL TOBILLO... CREO QUE ME LO HE ROTO... NO PUEDO...
AGÁRRATE A MÍ, SIE. YO TE LLEVARÉ...
LF. ¡LO HEMOS LOGRADO! SI CONSEGUIMOS DESPEGAR...

ESTAMOS LLEGANDO A CASA...OH, DON, LO LOGRAMOS.

HAY ALGO QUE NO ACABO DE ENTENDER...

SÍ... YA SÉ... ¿CÓMO ES QUE NO NOS HA PASADO NADA?

¿POR QUÉ NOS HEMOS SALVADO?

LUEGO...

¡SUE! ¿QUÉ HACES? ¿HAS CAMBIADO EL RUMBO...

SÍ... NO... NO... SÉ... POR QUÉ... ALGO ME OBLIGÓ... UNA VOZ... NO, UN PENSAM.ENTO...

¡ESTÁS LOCA! ¡APÁRTATE!

TENGO QUE CORREGIRLO...

¡NO! ¡NO LO HAGAS! NO DEBEN EXAMINARNOS!

NOS DESCUBRIRÍAN...

...¡Y NOS MATARÍAN!

MIENTRAS FORCEJEABAN, LA ASTRONAVE ENTRÓ EN SU ÓRBITA FINAL Y ENTONCES YA FUE DEMASIADO TARDE... PENETRARON EN LA ATMÓSFERA DE LA TIERRA Y SE ESTRELLARON EN EL OCÉANO ATLÁNTICO, A MIL MILLAS DE LA COSTA...

ENTONCES, MIENTRAS SE HUNDÍAN EN LAS PROFUNDIDADES DEL OCÉANO, EL FUE CONSCIENTE DE AQUELLO... DE LO QUE CRECÍA EN SU INTERIOR...

¿QUÉ... QUÉ ME ESTÁ PASANDO? SIENTO...

TÚ TAMBIÉN. OH, CARIÑO, CUÁNTO ME ALEGRO... AHORA YA SABES POR QUÉ...

SÍ... AHORA SÉ POR QUÉ CAMBIASTE EL RUMBO... SÉ POR QUÉ ENTONCES NO NOS PASÓ NADA...

SÍ, ESO QUERÍA QUE VOLVIÉRAMOS A LA TIERRA PARA LLEVAR PAZ Y AMOR A OTRO SISTEMA...

PUES ES INTELIGENTE, QUE DIGO, OMNISCIENTE... HA ESTADO DENTRO DE NOSOTROS, ESPERANDO... A QUE LLEGARA EL MOMENTO OPORTUNO...

SÍ. HABRÁ UNA NUEVA VIDA, UNA VIDA MEJOR PARA ESTE PLANETA DE VERTEBRADOS ENFERMOS, DESDICHADOS Y ASESINOS.

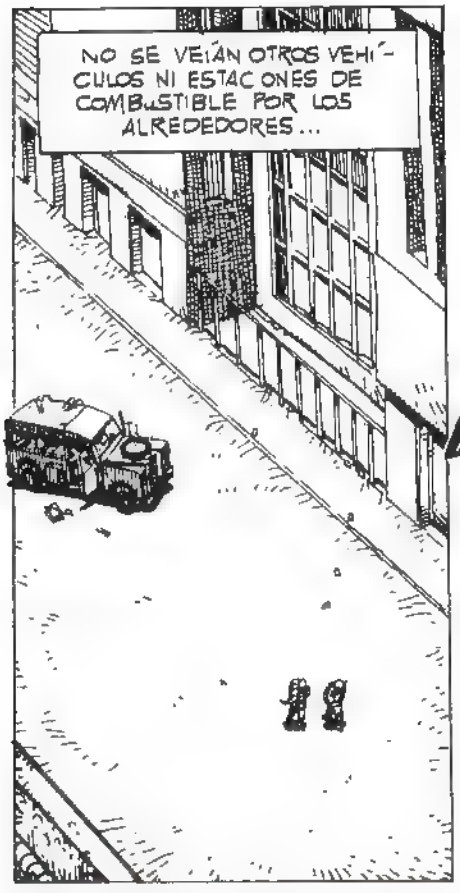
YA NO TENÍAN MÁS QUE DECIRSE, NI TAMPOCO HUBIERAN PODIDO DECIRLO, PUES LA CARNE SE LES DESPRENDIÓ DE LOS ESQUELETOS. FLUYERON EL UNO HACIA EL OTRO, ESTREMECIÉNDOSE DE PLACER EN SU NUEVO ESTADO DE LIBERTAD...

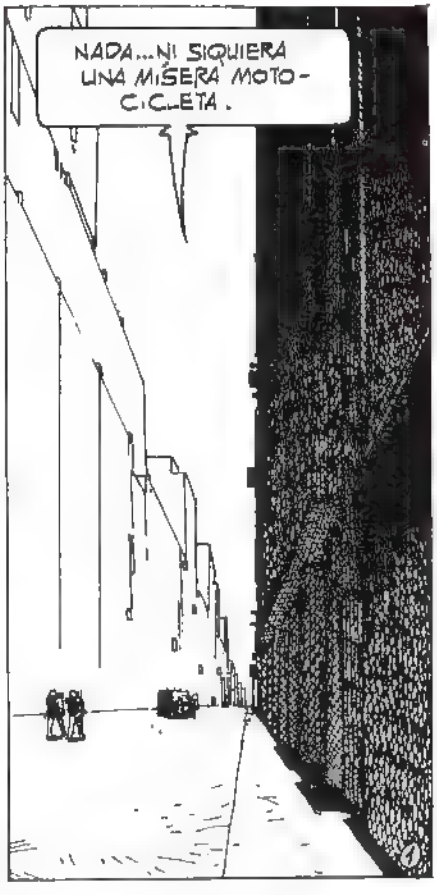
LO QUE FUERON DON Y SUE DESAPARECIÓ... SE CONSUMIÓ...

... SE FUSIONÓ. Y AQUELLO SE SINTIÓ PERFECTO, EN ÍNTIMO CONTACTO CON EL TODO CÓSMICO... SEPARADO, PERO UNIDO A SUS MILLONES DE COMPONENTES DE MILLONES DE MUNDOS...

AQUELLO SE DETUVO UN MOMENTO PARA VALORAR Y UNIFICAR SU PODERÍO. Y LUEGO, INMORTAL Y OMNISCIENTE, SE DESLIZÓ GRÁCILMENTE POR LA CERRADURA Y SALIÓ A HACER EL BIEN, A LLEVAR LA ARMONÍA A LOS OTROS...

FIN





Guión: RICARDO BARREIRO/Dibujos: JUAN GIMENEZ

¿ HAS VISTO LOS EDIFICIOS ?
SON COMO ESCULTURAS... YA ESTUVE UNA VEZ POR UN BARRIO PARECIDO...
SE DIRÍA QUE ESTAMOS EN MEDIO DE LA MAQUETA DE UN ARQUITECTO MONSTRUOSO...
DIVAGAS DEMASIADO... NO ES BUENO SI QUIERES MANTENERTE CUERDO EN LA CIUDAD.
LA TEMPERATURA ESTÁ SUBIENDO MUCHO Y MUY RÁPIDO. ESTO NO ME GUSTA NADA.
SI AL MENOS ENCONTRÁRAMOS ALGÚN LUGAR CON UN POCO DE SOMBRA...

¡MIRA!
AGUERO
ESPEREMOS QUE NO SEA SIMPLE DECORADO COMO LOS EDIFICIOS.
DIOS QUIERA QUE NO... ¡ESTARÍAMOS TAN FRESCOS EN LA ESTACIÓN...!
¡ES REAL! ¡POR FIN UN POCO DE SOMBRA!
"AGUERO"... VAYA NOMBRES TIENEN LAS COSAS EN LA CIUDAD.
AGUERO
¡AH, AH! ¡AIRE FRESCO!
AGUE
3

LO MEJOR SERÁ DESCANSAR AQUÍ HASTA QUE ANOCHEZCA... ES IMPOSIBLE SEGUIR CAMINANDO BAJO ESTE SOL...
ESO SUPONIENDO QUE EN ESTE SECTOR DE LA CIUDAD EXISTAN LOS DÍAS Y LAS NOCHES...
AGUERO
¡¿Y ESO?!
MMBBRRRRRMMM
PSHHHHH
¡VAYA! ¡LA CIUDAD NUNCA TERMINARÁ DE SORPRENDERME!
¡INCREÍBLE...!
4

BUENO... ¿QUÉ HACEMOS?... ¿SUBIMOS?
¿SUBIR? NO TENEMOS LA MÁS MÍNIMA IDEA DE ADONDE NOS PUEDA LLEVAR... QUIZÁ AL INFIERNO...
EL INFIERNO ESTÁ EN LA SUPERFICIE... EL SOL NOS QUEMARÍA Y AQUÍ NOS MORIRÍAMOS DE HAMBRE... EL METRO ES UNA OPCIÓN... QUIZÁ NOS CONDUZCA A UNA SALIDA DE LA CIUDAD... TODO ES POSIBLE.
SÍ, TODO ES POSIBLE... HASTA QUE LLEGUEMOS AL FIN DE NUESTROS DÍAS EN UN METRO QUE NO SE DETENDRÁ JAMÁS...
QUIZÁ... PERO SI SEGUIMOS AQUÍ PARADOS NO LO AVERIGUAREMOS NUNCA... EL TREN PARTIRÁ EN CUALQUIER MOMENTO...
ESPERA...
¡VAMOS!
PSHHHH
¡JUSTO!...
HHHHHCHCS
©

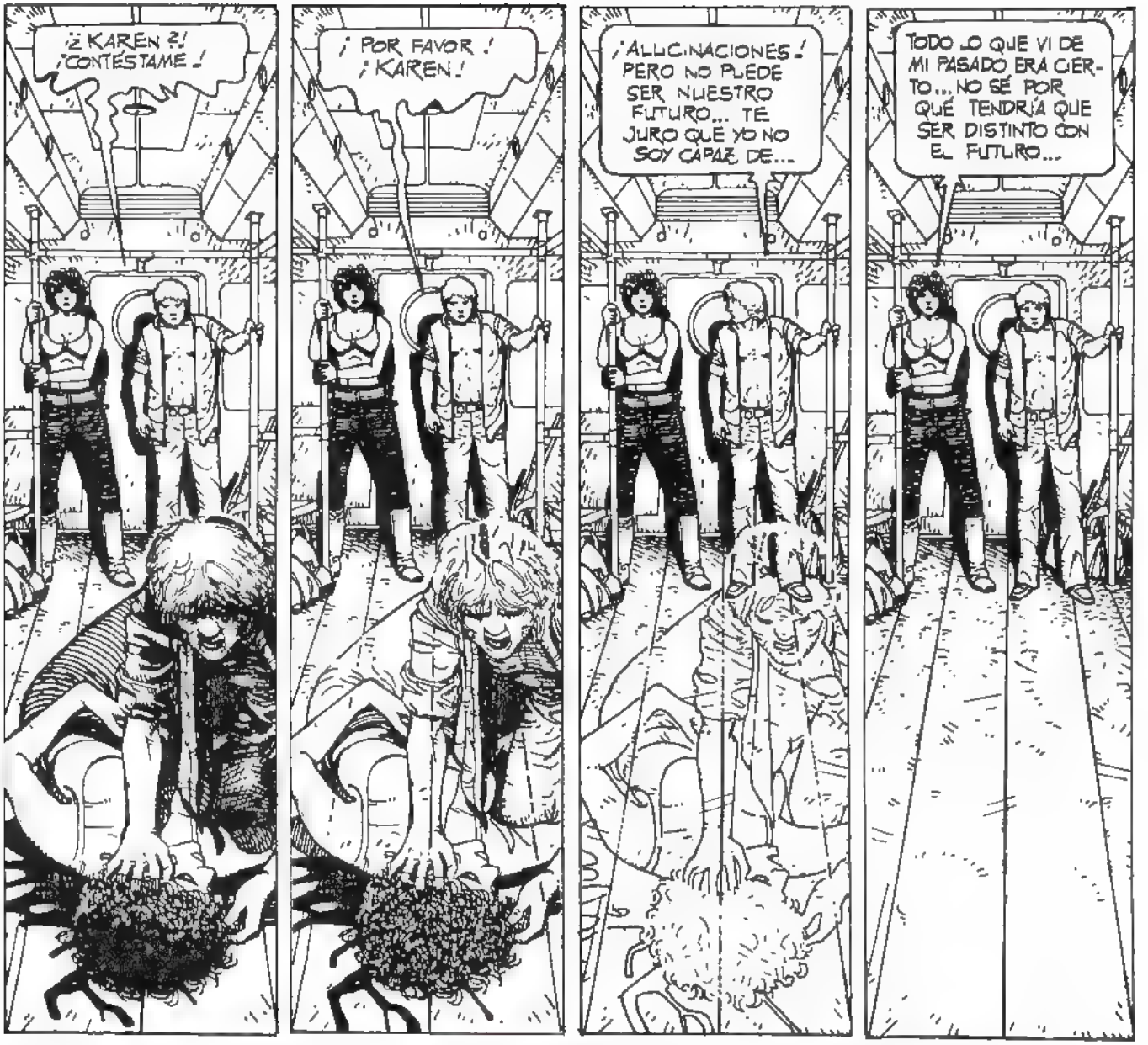
¿A DONDE IREMOS A PARAR?
A MÍ TAMBIÉN ME GUSTARÍA SABERLO.
¡NOS ESTAMOS ACERCANDO A UNA ESTACIÓN!
"EL PASADO" EXTRAÑO NOMBRE PARA UNA ESTACIÓN.
Y NOS HEMOS DETENIDO... ESTO NO ME GUSTA... TENDRÍAMOS QUE HABER HECHO CASO A TU SENTIDO COMÚN.

AHORA...
AHORA...¿JUSTO EN ESTE MOMENTO ME LO DICES...?
EN ALGÚN MOMENTO TE LO TENÍA QUE CONTAR... AQUÍ ESTAMOS TRANQUILOS...
PERO... ¿CÓMO PUDISTE HACERLO?
TU JEFE ES UN HOMBRE MUY GENTIL. PRIMERO ME INVITÓ A CENAR AL "MAXIM"... DESPUÉS FUIMOS A BAILAR Y POR ÚLTIMO NOS ACOSTAMOS...
PERDONA, PERO TENÍA QUE DECÍRTELO. NO PODÍA OCULTARTE UNA COSA ASÍ...
ZORRA... ERES UNA ZORRA...
UNA... ZORRA.

¿¿ POR QUÉ ME DICES ESO AHORA ... ?!
...¿ NO LO SABÍAS ACASO CUANDO VINISTE CONMIGO ?...
CUALQUIERA QUE TENGA UN TEATRUCHO PUEDE PASAR LA NOCHE CONTIGO... ¡ ME DAS ASCO...!
¿ ACASO TÚ ERES MEJOR QUE YO ? ¡ ABUSAS DE LA SITUACIÓN PARA POSEERME ! ¡ CERDO ! ¡ TODOS LOS HOMBRES SON UNOS CERDOS !
¡ Y TODAS LAS MUJERES UNAS ZORRAS COMO TÚ ...!
¡ VEN AQUÍ ! ¡ QUIERO QUE...!
¡ NO ME TOQUES ! ¡ ERES UN GUSANO ASQUEROSO !
¡ ERES UN GUSANO ASQUEROSO !
¡ POR DIOS ! ¿ QUÉ NOS ESTÁ PASANDO ?...

MI CABEZA .. ¿DÓNDE ?
¡ES EL METRO...! ¡NOS ESTÁ HACIENDO RE - VIVIR EL PASADO !
¡ES HORRIBLE !... SIENTO COMO SI ...
¡ESTAMOS ENTRANDO EN OTRA ESTACIÓN !
EL FUTURO
¡EL FUTURO"!...
¡Y TAMPOCO NOS DETENEMOS !
¡TÚ TIENES LA CULPA DE TODO ESTO! ¡HACE HORAS QUE VIAJAMOS SIN PARAR, MORIREMOS DE HAMBRE AQUÍ DENTRO !
¡SABÍAS QUE ERA UN RIESGO CUANDO ME SEGUISTE...! ¡NO ME VENGAS AHORA CON REPROCHES !...

¡ERES UNA IDIOTA!
¡SÁCAME TUS SUCIAS MANOS DE ENCIMA!
¡SUÉLTAME!
¡YA QUE VAMOS A MORIR AQUÍ, ANTES QUIERO DARME UN PAR DE GUSTOS CONTIGO... AL FIN Y AL CABO ERA TU TRABAJO Y ESTARÁS ACOSTUMBRADA!...
¡VAMOS! ¡NO TE HAGAS LA PURITANA...!
¡NINGÚN HOMBRE ME HA TOCADO DESDE QUE ME PERDÍ EN LA CIUDAD! ¡NO VOY A PERMITIR QUE...!
¡ERES UNA GATITA ARISCA!
¡CERDO!
¡SUELTA ESE JUGUETE! ¡PUEDES LASTIMAR A ALGUIEN!
¡YO...!!!
PAW!
¿¿KAREN?!
¡AHHHHHH!


¿KAREN?! ¡CONTÉSTAME!
¡POR FAVOR! ¡KAREN!
¡ALUCINACIONES! PERO NO PUEDE SER NUESTRO FUTURO... TE JURO QUE YO NO SOY CAPAZ DE...
TODO LO QUE VI DE MI PASADO ERA CIERTO... NO SÉ POR QUÉ TENDRÍA QUE SER DISTINTO CON EL FUTURO...

CREO QUE HAY UNA SOLA MANERA DE EVITAR QUE LA PROFECÍA SE...
¡TIENES QUE CREERME! ¡YO JAMÁS HARÍA ALGO COMO LO QUE VIMOS! ¡LAS IMÁGENES SON FALSAS...!
HACIENDO QUE LO QUE TENGA QUE PASAR, PASE, PERO DE OTRA FORMA...
11

¡POR FAVOR!... ¡CRÉEME... NO QUIERO QUE ACTUES CONTRA TU VOLUNTAD!...
CÁLLATE...
KAREN...
... YO ...

¡ESTAMOS LLEGANDO A OTRA ESTACIÓN...!
¡Y EL TREN SE ESTÁ DETENIENDO...!
ESPERANZA
SHH
¡PRONTO! ¡SALGAMOS!

PSHHHHTACC!
ADM81286
ESTACIÓN "ESPERANZA".
ESPERANZA
UNA NUEVA ETAPA SE HABÍA CUMPLIDO EN NUESTRO INTERMINABLE VIAJE...
SABÍA QUE ESA ALUCINANTE EXPERIENCIA NOS HABÍA CAMBIADO PARA SIEMPRE.
ESPERANZA... LOS EDIFICIOS YA NO ERAN DE DECORACIÓN... PERO EL CIELO AMENAZABA TORMENTA...
ESPER
CATEDRAL
FIN

THE STAR-LEDGER
NEWARK, N.J.

NO HAY ESCAPATORIA...

ESTOY SOLA EN ESTA ENORME CASA, LA ANTIGUA MANSION QUE ME HA LEGADO MI TÍO EDEN.

¡Y ME ENCUENTRO SACUDIDA POR EL TERROR!

POR ENCIMA DE LOS FUERTES LATIDOS DE MI CORAZÓN, QUE AHOGAN INCLUSO MIS SONOROS JADEOS, SE PERCIBEN LOS PASOS DE MI PRIMO, QUE ME VA SIGUIENDO POR TODA LA CASA... ¡ACECHANDO!

¡A LA ESPERA DE MI DESMAYO O QUE CAIGA DORMIDA, PARA MATARME!

¡PERO TENGO QUE ESTAR DESPIERTA HASTA QUE LLEGUE SPIRIT...! ¡HASTA QUE VENGA ESE HÉROE A SALVARME!

WILL EISNER

FIRST PUBLISHED MAY 11 1947
COPYRIGHT 1975 WILL EISNER

Guión y Dibujos: WILL EISNER

"TENGO QUE PENSAR... TAL VEZ, SI REMEMORO TODO LO QUE HA SUCEDIDO HASTA AHORA, PUEDA ENCONTRAR UN PLAN QUE ME AYUDE...

"LA SEMANA PASADA MURIÓ TÍO EDEN Y ME DEJÓ ESTA FORTUNA... AHORA, SOY LA CHICA MÁS RICA DEL MUNDO, SIN NINGÚN PARIENTE, EXCEPTO MI PRIMO HORACIO...

¡HORACIO... UN LOCO. TÍO EDEN ME AVISÓ ACERCA DE ÉL EN SU TESTAMENTO. Y ANOCHE, CUANDO VINE A TOMAR POSESIÓN DE ESTA CASA... ¡HORACIO ESTABA AQUÍ! ¡NO, NO LE VI; Y JAMÁS LE HE VISTO ANTERIORMENTE! ¡PERO SÉ QUE HA VENIDO PARA ARREBATARME LA FORTUNA Y

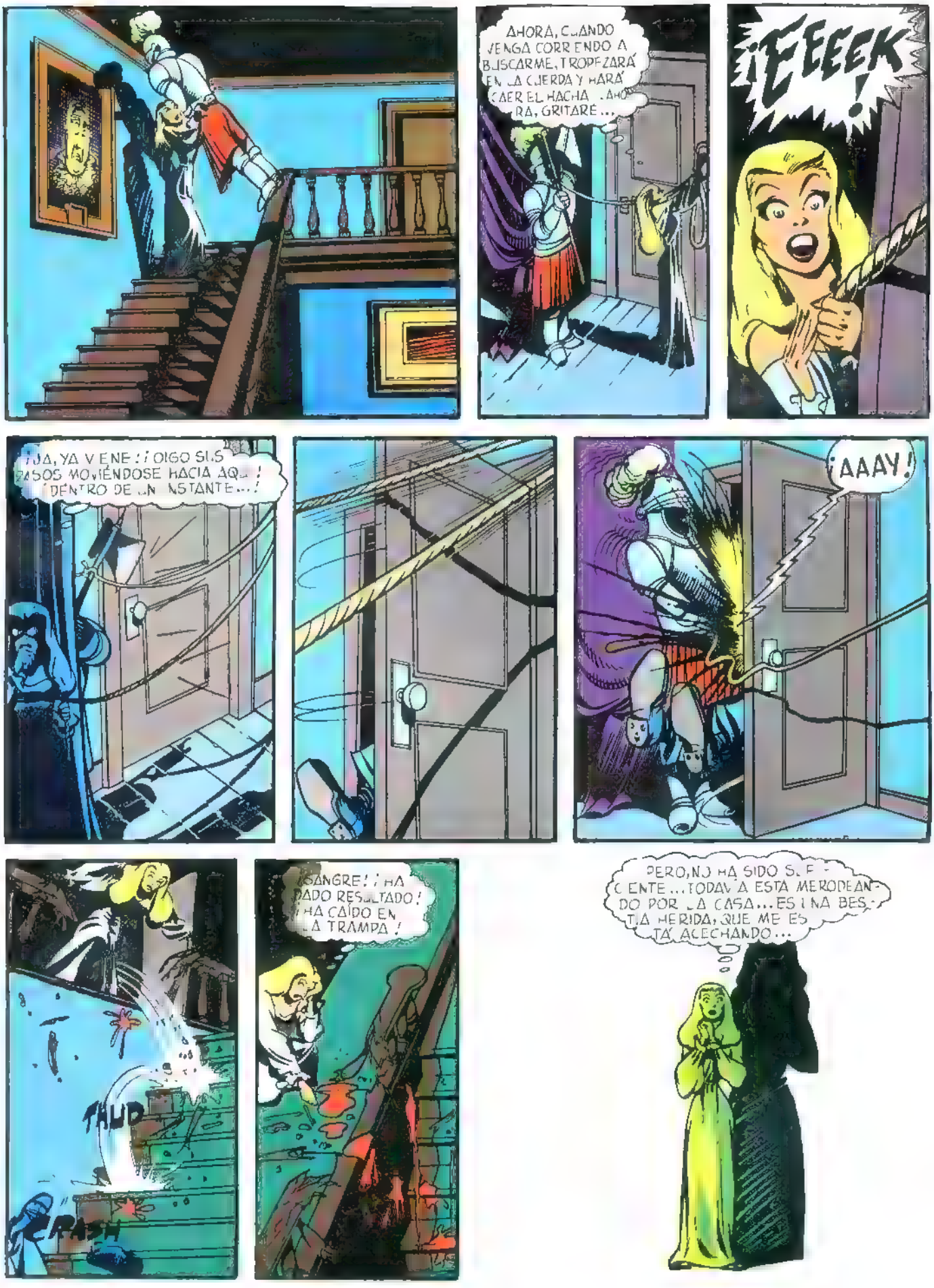
ASESINARME!

"ESTA MAÑANA, LA PUERTA PRINCIPAL ESTABA CERRADA CON POSTIGO, LA LLAVE HABÍA DESAPARECIDO... ¡Y EL TELÉFONO QUE UTILICÉ PARA LLAMAR A SPIRIT HABÍA SIDO ARRANCADO DEL MURO! ¡LAS VENTANAS ESTÁN TODAS HERMETICAMENTE CERRADAS!

"Y MIENTRAS ESPERO LA AYUDA DE SPIRIT... ¡OÍGO PASOS SIGUIÉNDOME POR TODA LA CASA! ¡ESTÁ ESPERANDO SU OCASIÓN PARA ATACARME!

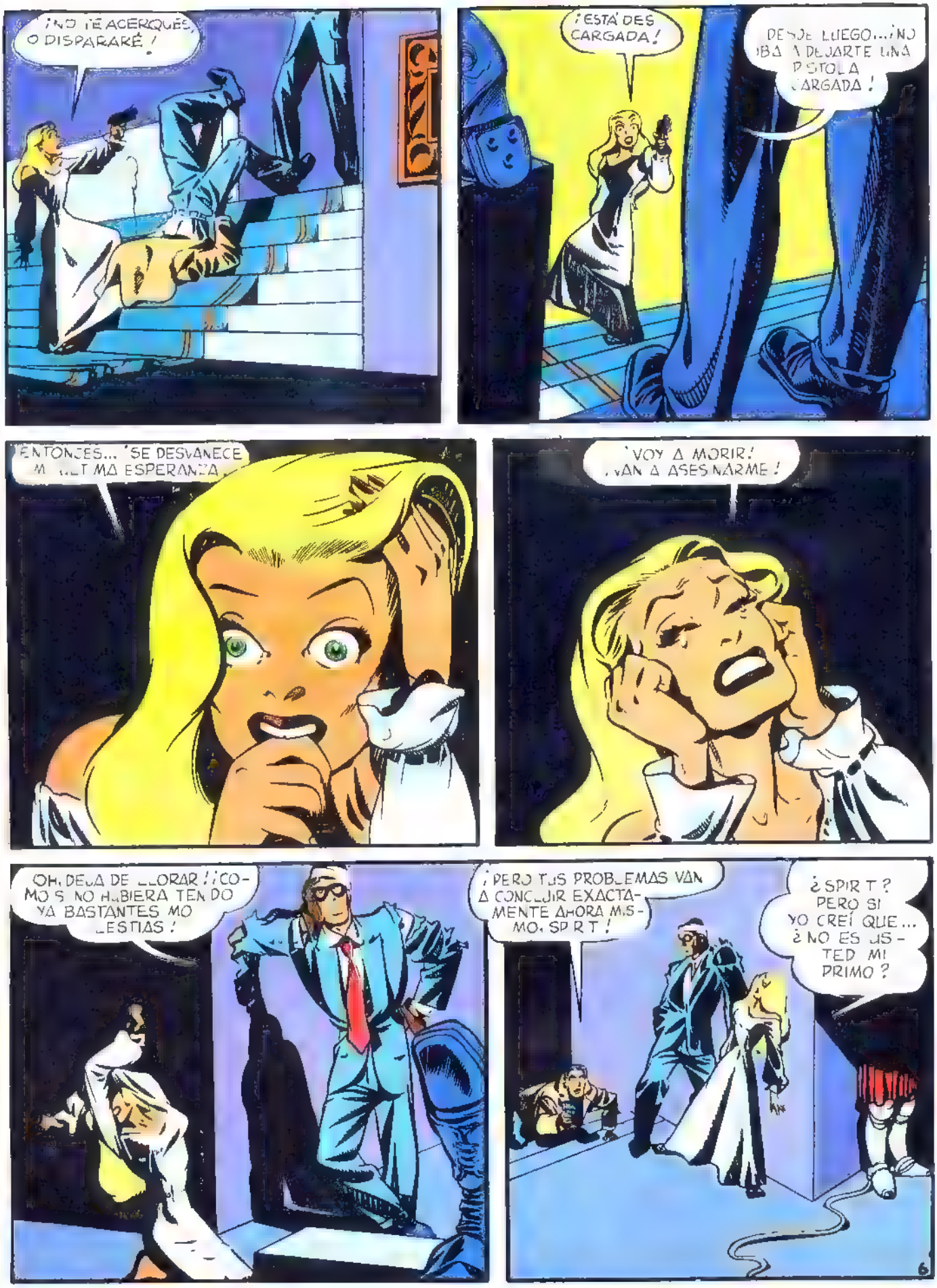
"LLUVIA... LLUVIA... LLUVIA... LLUVIA... PENSAR... PENSAR... PENSAR... PAT... PAT... PAT... PAT... ¿CUÁNDO LLEGARÁ SPIRIT?

LO MENOS QUE PUEDO HACER ES LUCHAR HASTA QUE SPIRIT VENGA A SALVARME.


AHORA, CUANDO VENGA CORRIENDO A BUSCARME, TROPEZARÁ EN LA CUERDA Y HARÁ CAER EL HACHA ... AHORA, GRITARÉ ...
¡EEEEK!
¡JA, YA VIENE! ¡OIGO SUS PASOS MOVIÉNDOSE HACIA AQUÍ! ¡DENTRO DE UN INSTANTE...!
¡AAAY!
THUD
CRASH
¡SANGRE! ¡HA DADO RESULTADO! ¡HA CAÍDO EN LA TRAMPA!
PERO, NO HA SIDO SUFICIENTE... TODAVÍA ESTÁ MERODEANDO POR LA CASA... ES UNA BESTIA HERIDA, QUE ME ESTÁ ACECHANDO...

¡UNA PUERTA ABIERTA! ¡SI PUDIERA LLEGAR AL RECI- B.DOR!
SLAAM
¡ESTÁ... DETRÁS DE MÍ!
BOOM
¡SE HA IDO!
¡LIBRE, AL FIN LIBRE! ¡SPIRIT HA LLEGADO!
KNOCK KNOCK!!

KNOCK
KNOCK
¡SPIRIT! ¡GRACIAS! GRACIAS, GRACIAS...!
¡MI PRIMO ESTÁ EN EL PISO DE ARRIBA! ¡DÉSE PRISA!
LO HE HERIDO... ESTÁ EN ESA HABITACIÓN... ¡DETÉNGALO ANTES DE QUE NOS MATE, SPIRIT.
¿HERIDO, EH? BIEN, TOMA MI PISTOLA... NO LA NECESITARÉ.
CRASH
¡SPIRIT! ¡SPIRIT! ¡OH, LE HA MATADO A USTED!
5


¡NO TE ACERQUES, O DISPARARÉ!
¡ESTÁ DESCARGADA!
DESDE LUEGO... ¡NO IBA A DEJARTE UNA PISTOLA CARGADA!
¡ENTONCES... SE DESVANECE MI ÚLTIMA ESPERANZA...
¡VOY A MORIR! ¡VAN A ASESINARME!
¡OH, DEJA DE LLORAR! ¡COMO SI NO HUBIERA TENIDO YA BASTANTES MOLESTIAS!
¡PERO TUS PROBLEMAS VAN A CONCLUIR EXACTAMENTE AHORA MISMO, SPIRIT!
¿SPIRIT? PERO SI YO CREÍ QUE... ¿NO ES USTED MI PRIMO?
6

¡OH, INFELIZ DE MÍ! ¿Y YO QUE PENSÉ QUE ESTABA USTED INTENTANDO MATARME?

¡JA, QUÉ RISA! ¡ERA YO QUIEN HUBO DE HACER DE TODO PARA EVITAR QUE ME MATASE USTED, MIENTRAS QUE ESPERABA QUE LLEGARA SU PRIMO!

BANG! BANG!

LLEGUÉ AQUÍ ESTA MAÑANA TEMPRANO Y HE ESTADO AGUARDANDO LA APARICIÓN DE ESE MANIÁTICO HOMICIDA.

BANG! BANG! BANG!

SI LE DIGO A USTED QUIEN ERA YO, PODÍA HABER CAÍDO EN MI TRAMPA.

BUENO, AL MENOS, EL TRUCO FÁCIL QUE ESTUVO A PUNTO DE HUNDIR MI CABEZA HA SERVIDO DE ALGO.

Y ASÍ...

DÉJAME VER SI ME ENTIENDO. HE DE ARRESTAR A HORACIO EDEN POR INTENTO DE HOMICIDIO EN LA PERSONA DE MISS EDEN, LA CUAL HA DE SER PUESTA EN LIBERTAD, AUNQUE ELLA CASI TE MATA.

EXACTO

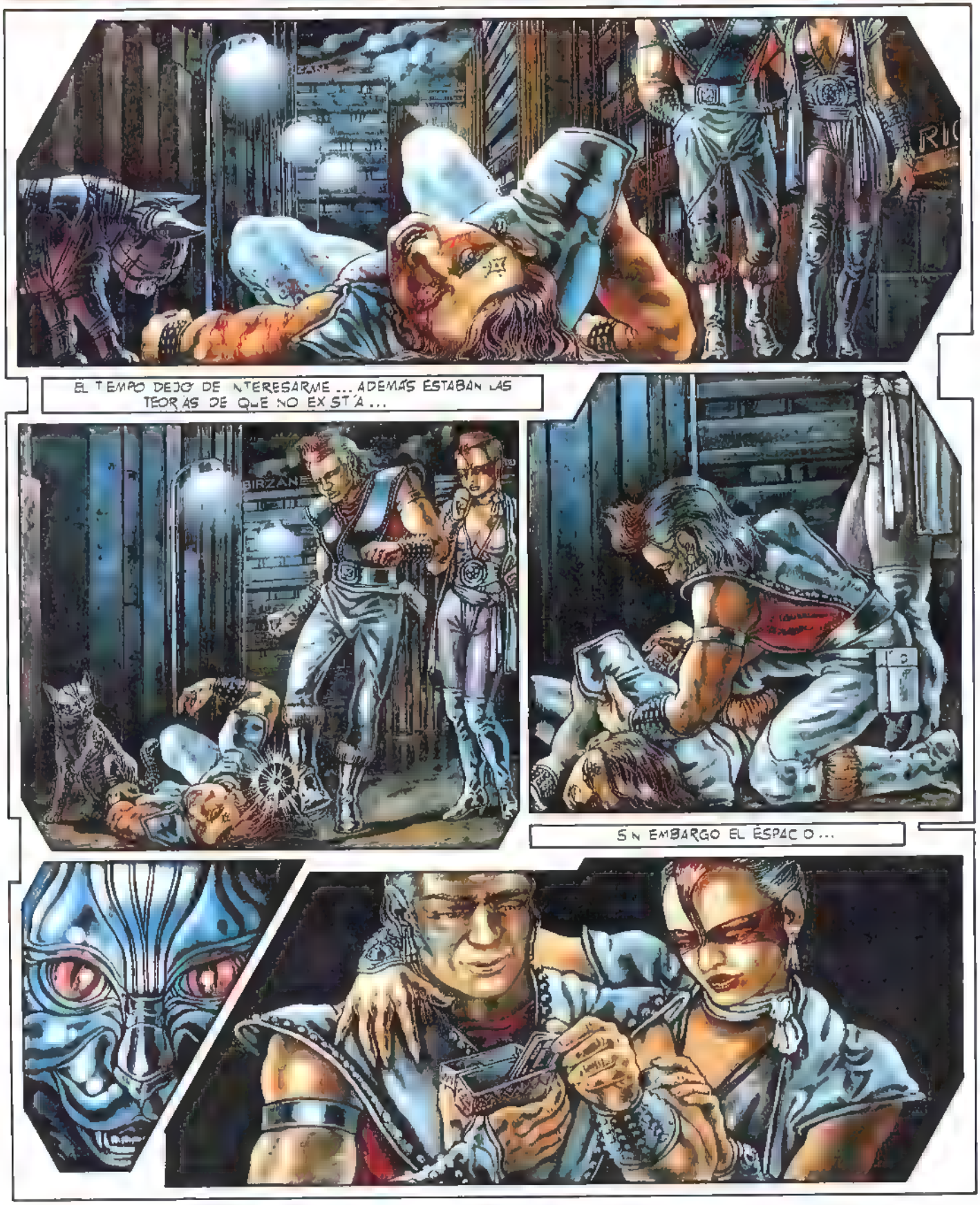
CLARO MUY SIMPLE.

SNAP

PERO, DE ALGÚN MODO, TODO ESTO CARECE DE SENTIDO.

FIN

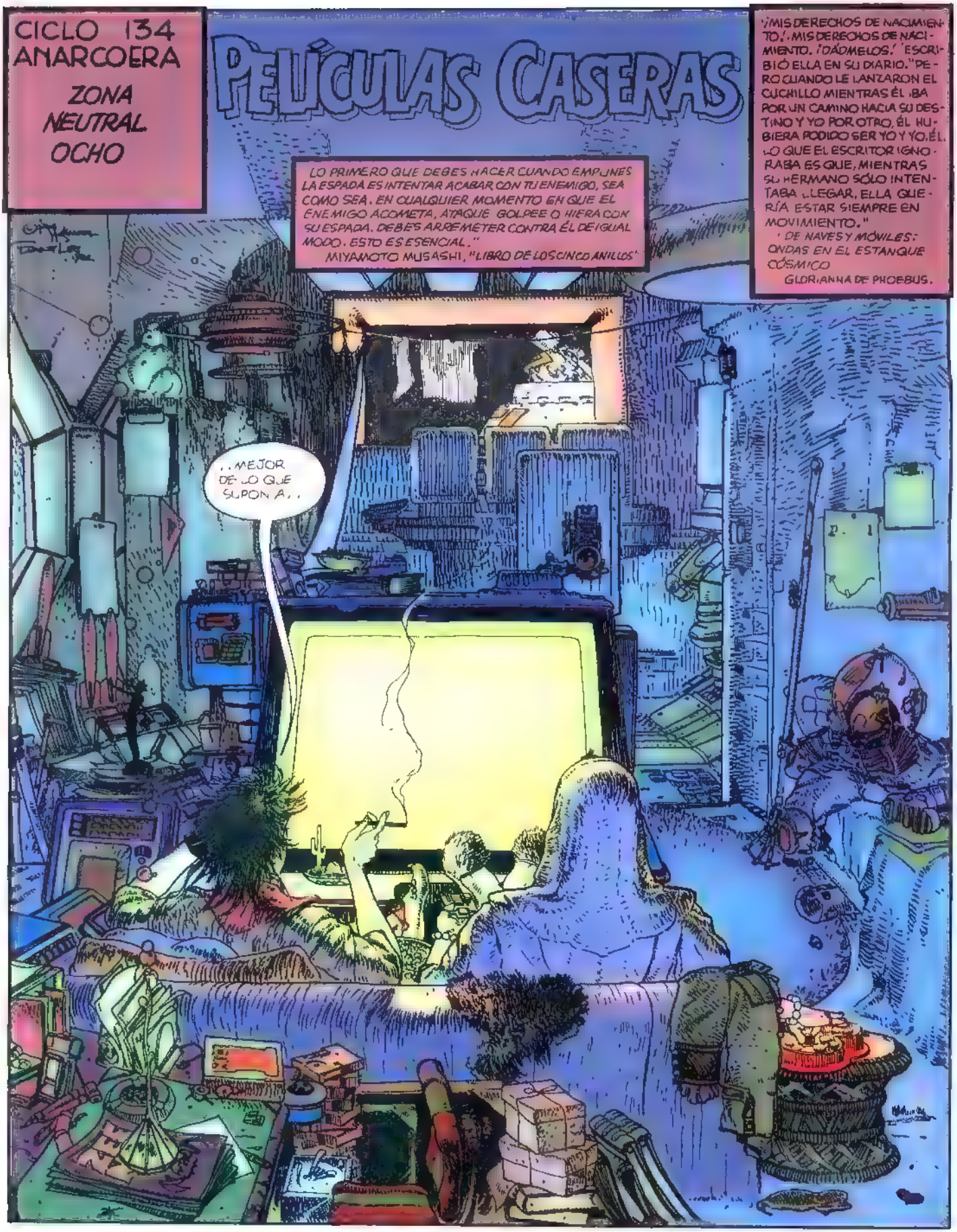
METALLICA Y LOS MISERABLES



Guión y Dibujos: LUIS ROYO

HOC
EL ESPACIO...

V. CLARAMENTE QUE EL LUGAR EN EL ESPACIO ERA MUY IMPORTANTE.
RIC-HOT
FINIS



Guión: ELAINE LEE Dibujos: MIKE W KALUTA

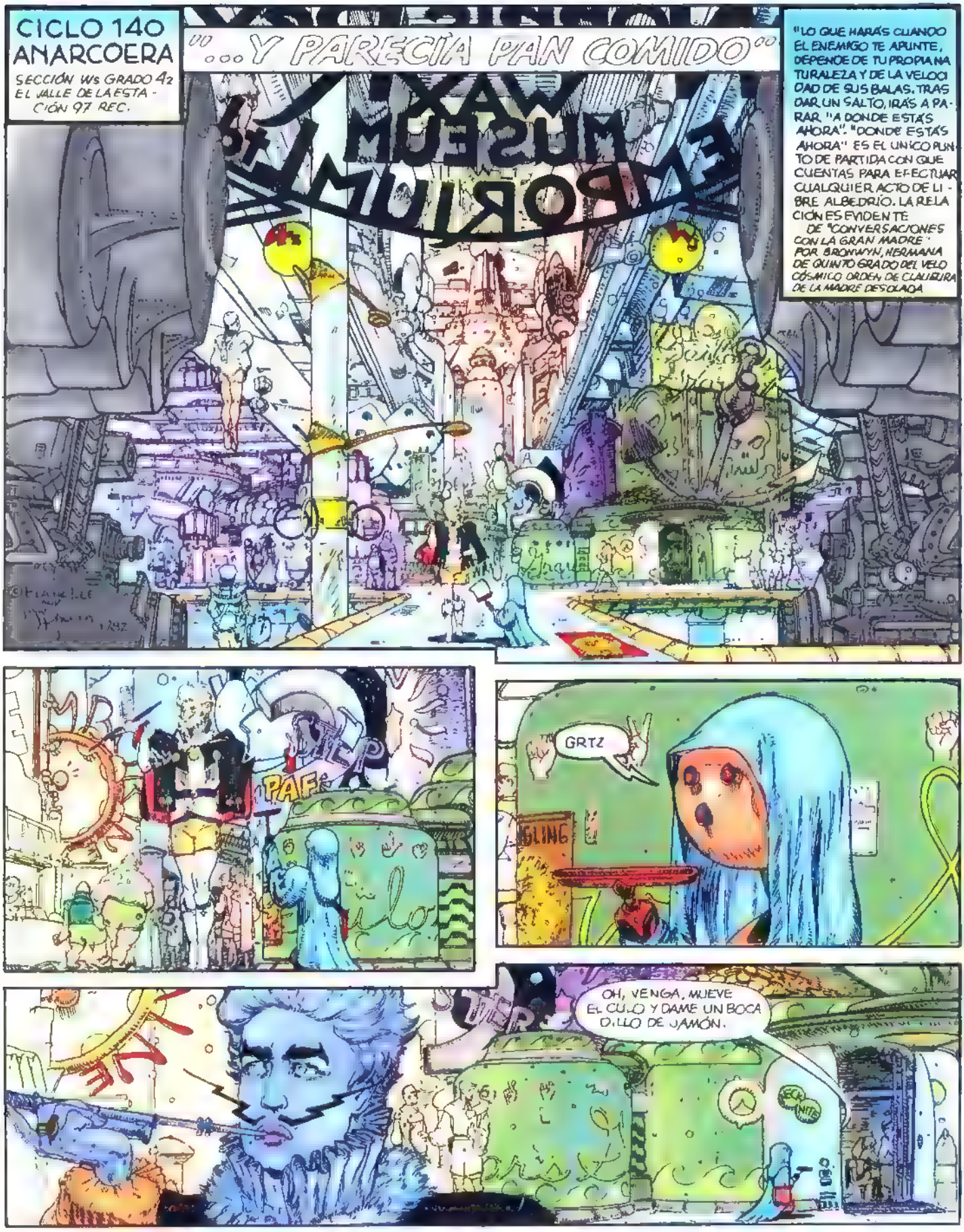
EL ANZUELO

THE RIGHT BAIT
CICLO 135 ANARCOERA
TIO BOB ESTÁ EN FANTANIMALANDIA QUÉ ARRIBA QUÉ BIEN "DIA DE-TODO-ES-POSIBLE".
HOLA AMIGOS AQUÍ BOB GRIVARR
DESEANDOOS UN ESTUPENDO DÍA DE TODO-ES POSIBLE. BUENO AMIGOS, NO OS PERDÁIS LA EXHIBICIÓN "DEL NARGON" DRO MOS LICONIANOS
"EL SENTIDO COMÚN ES AQUEL QUE TE DICE QUE EL MUNDO ES LLANO." DE "PRINCIPIA DISCORDIA" O "COMO ENCONTRÉ A LA DIOSA Y QUÉ LE HICE CUANDO LA ENCONTRÉ".
SI TENEIS PIPÍ, ID A HACERLO AHORA. ESO VA POR TI, NINO.
NO QUIERO OÍR 'MAMA TENGO PIPÍ' HASTA DENTRO DE DIEZ MARTRONES.
PERO SI NO TENGO PIPÍ.
ESTUPENDO. EH PAPÁ, VAMOS A VER AL FAMOSO SKRYTONÉS QUE CONVIVE CON LA ZARANA
WHIRRR
ES VERDAD MADRE
ZIPP!
¿PUEDO IR AHORA? ESTE LUGAR ES DEMASIADO JUVENIL.
COMO ENCUENTRE UN CONOCIDO ME MUERO.
QUE SÍ, QUE ME MUERO DE VERAS
Inquieto ansioso irritado
Unete al Velo Cósmico
(ORDEN DE CLAUSURA DE LA DIOSA DESVALIDA)
RELAX Y MEDITACIÓN EN LA APACIBLE ATMOSFERA del CLAUSTRO COMETA
SITUADO SÓLO A TRES SPANDECS DEL CINTURON KRYSTALINO MITOCHONDRIANO
SOLICÍTELO A ESTE DROIDE.
"...RARA VEZ CAZADO, RARA VEZ CAPTURADO..."
¿MAMA?
AGUACADE
"...RARA VEZ MATADO, AL TERRIBLEMENTE MORTÍFERO DEVORACARAS, ENGAÑADO A MENUDO CON TUPÉS O ARRUGUILLAS, NO SE LE TOMA EL PELO..."

¡AGUACATE!
MYSTIC NYTS
ADELANTE MR. GRINZZ.. MR HIRAM GRINZZ..
HOLA AMIGUITA, ¿TE LO PASAS BIEN?
HOLA AMIGUITA ¿TE LO PASAS BIEN?
PIEN SALUNA PREGUNTA
¿COMO ESTA EL AGUA?
SU DIETA CONSISTE EN TODAS LAS CRIATURAS CONSCIENTES. NO AGUEREES EL CRISTAL, NIÑO...
COGE EL ANILLO FLOTANTE GANA UNA PILDORA ALMENTICIA. PENSÁ UNA PREGUNTA.
MUY BIEN AMIGUITA LA PRÓXIMA VEZ SALTA UN POCO MÁS ALTO.. ¡UH-OH, ¿QUÉ HEMOS ENCONTRADO?
CREO QUE HEMOS CONSEGUIDO ALGO GRAT.
DA DE COMER A LOS NYTS
nam nam
NO TE COMAS APURA DE QUENA
DING
munch
¡NO TE LA COMAS!
DING
munch
¡HEY, PEQUEÑA!
¡OH NO..
DING
nam nam
¿QUE COMO ESTA EL AGUA? PUES NO SÉ
¡HOLA AMIGOS BASTANTE MOJADA PARA TI!
¡HAOLA! AQUI HIRAM GRINZZ...
¡YA TENEMOS AL GANADOR...!!
¿QUÉÉÉ QUIÉÉÉÉN EÉÉÉS?...
¡BRAVO! A VER QUE PESCO...
¿QUIÉNES SON ESTOS?...
¿QUIÉN...? PALADÉALO UN POCO...
¡ESTUPENDO!
SÓLO UN NARGON.. MIRANDO EL OJO DE LA ZARANDESDE

PRÓXIMO ESTE LARCOPTERO A HA DE VARR, VARR ENOF Y VE D'VARR SALE DENTRO DE 26 MARTRONES. AQUI BOB GRIIVAR DESEÁNDOLES UN BUEN VIAJE DE VUELTA.
NO PUEDE ESTAR LEJOS.
EH, CHICO LAS ZARANAS NO ESTABAN NADA MAL. ¿EH?
CARAMBA ROVER, PUES SI QUE ESTÁS CANSADO.
ARF!
¡MAMI, ¡TENGO PIPÍ!
¿BASTANTE MOJADA PARA TI?
MIRA LOS NYTS MISTICOS. PIENSA UNA PREGUNTA
¿QUÉ TEMPERATURA HARA AHÍ DENTRO?
NOK NOK
¿COMO ESTA EL AGUA?
SPLLOSH
¡YIP!
¡SI ES BRONWYN!!

CICLO 140
ANARCOERA
RADA DE ATERRIZAJE DIECISIETE
ESTACIÓN DE RECREO 97
MINERO UNO-NUEVE APROBADO ATERRIZAJE GRADUAL EN DIEZ RIBECS. EMPIEZA LA CUENTA CIERRO
ROGER ROONY, RADA 17 CIERRO
MINERO UNO NUEVE HEMOS SOLICITADO CON URGENCIA PERMISO PARA TOMAR MUESTRAS DE MINERALES DEL ASTEROI DE CIERRO
URGENCIA RENEGADA RADA 17. ASTEROIDE DE PLATINO PURO. 600 MEGA MILOS PUJAR EN MERCADO LIBRE CERRO.
¡¡¡600 MEGA-MILOS?!
¿QUÉÉÉ...?
I "LA MADRE ES PARA DÓJICA. SIEMPRE PRESENTE, NUNCA ESTÁ CUANDO HACE FALTA."
PRIMER DOGMA DEL VELO CÓSMICO ORDEN DE CLAUSURA DE LA DIOSA DESVALIDA
III "LA MADRE ES PARADÓJICA. SIEMPRE PRESENTE, NUNCA ESTÁ CUANDO HACE FALTA."
- TERCER DOGMA DE LAS HIJAS DE ISIS LA DESLUMBRANTE RELIGIÓN FICTICIA PRESENTADA EN EL 'BEST SELLER' 'LAS ARAÑAS MENTALES DEL PLANETA XENON' DE RONN E LEE BLUS. GANADOR DEL PREMIO HUGO
KAH-RASH!
RUMB
SMASH
CRUMBLE
THUD!
MEN
A



CICLO 140
ANARCOERA

SECCIÓN Ws GRADO 42
EL VALLE DE LA ESTACIÓN 97 REC.

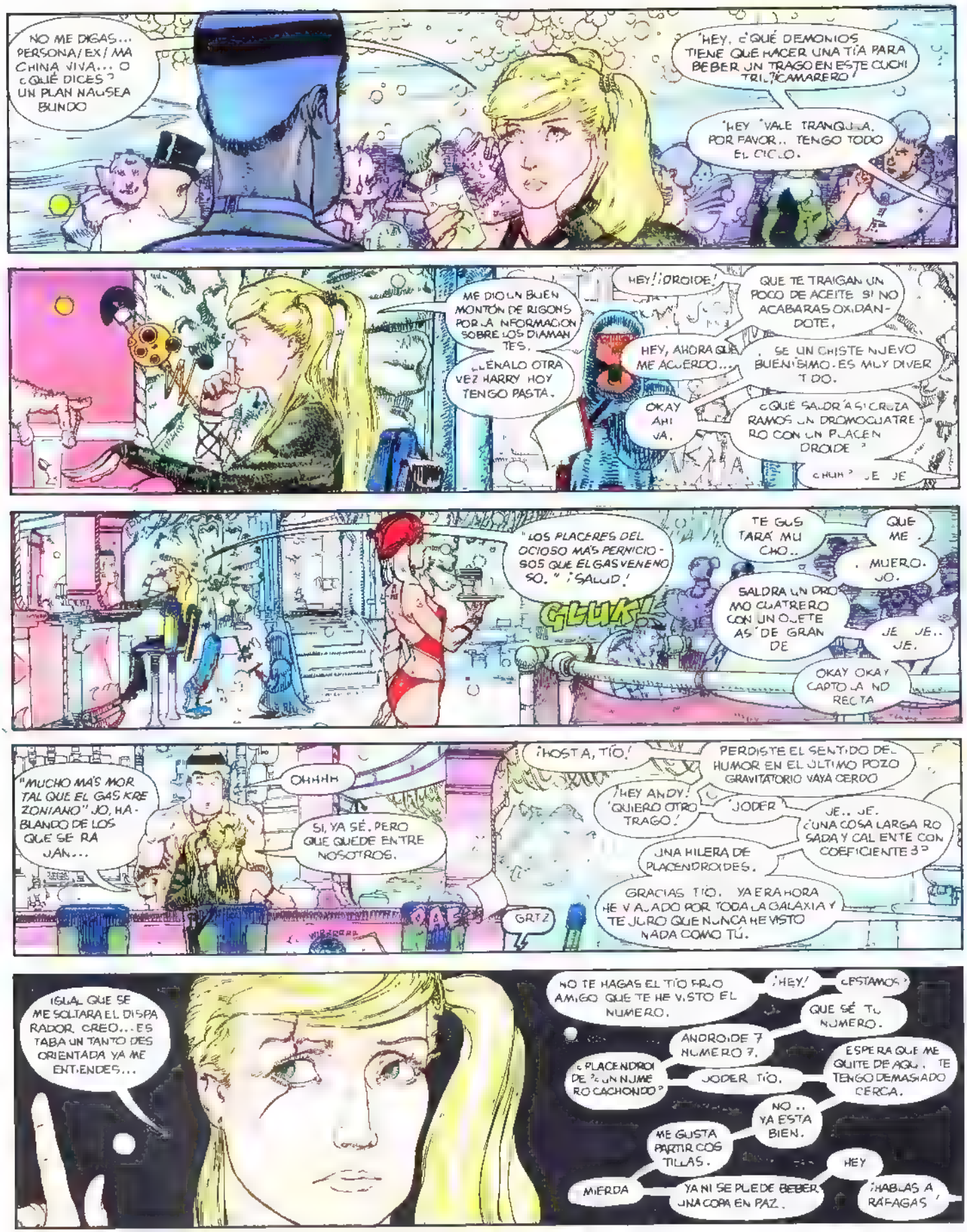
"...Y PARECÍA PAN COMIDO"

"LO QUE HARÁS CUANDO EL ENEMIGO TE APUNTE, DEPENDE DE TU PROPIA NATURALEZA Y DE LA VELOCIDAD DE SUS BALAS. TRAS DAR UN SALTO, IRÁS A PARAR "A DONDE ESTÁS AHORA". "DONDE ESTÁS AHORA" ES EL UNICO PUNTO DE PARTIDA CON QUE CUENTAS PARA EFECTUAR CUALQUIER ACTO DE LIBRE ALBEDRÍO. LA RELACIÓN ES EVIDENTE DE "CONVERSACIONES CON LA GRAN MADRE" POR BRONWYN, HERMANA DE QUINTO GRADO DEL VELO CÓSMICO ORDEN DE CLAUSURA DE LA MADRE DESOLADA

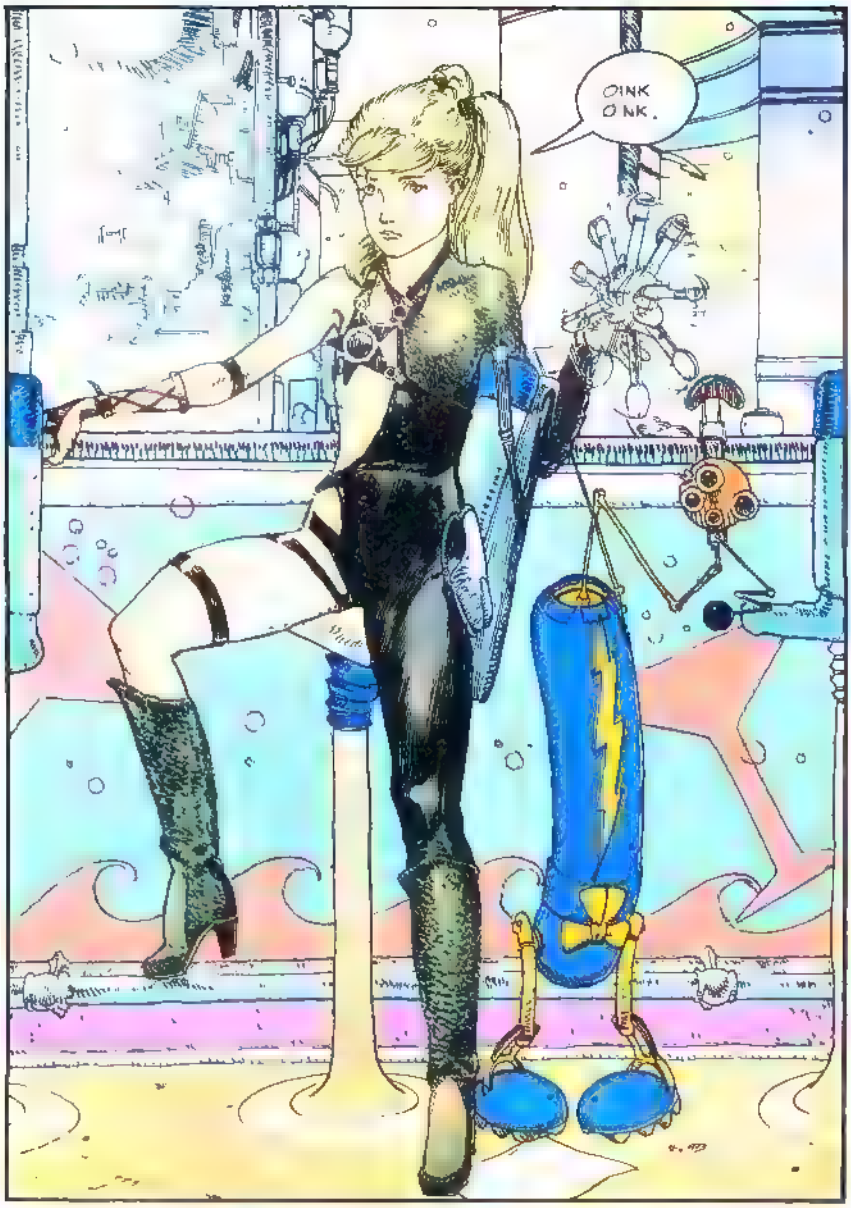
PAF

GRTZ

OH, VENGA, MUEVE EL CULO Y DAME UN BOCADILLO DE JAMÓN.

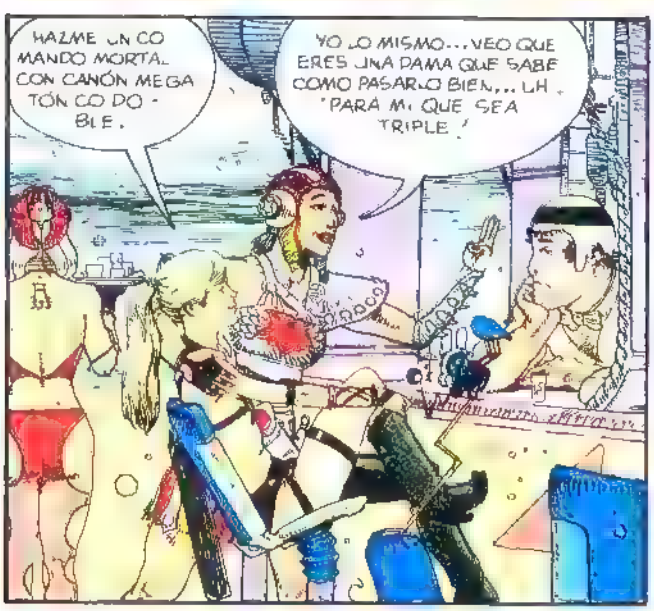

NO ME DIGAS... PERSONA/EX/MA CHINA VIVA... O ¿QUÉ DICES? UN PLAN NAUSEA BUNDO
¡HEY, ¿QUÉ DEMONIOS TIENE QUE HACER UNA TÍA PARA BEBER UN TRAGO EN ESTE CUCHITRIL?¡CAMARERO!
¡HEY ¡VALE TRANQUILA, POR FAVOR.. TENGO TODO EL CICLO.
ME DIO UN BUEN MONTÓN DE RIGONS POR LA INFORMACION SOBRE LOS DIAMANTES.
¡¡ENALO OTRA VEZ HARRY HOY TENGO PASTA.
¡HEY!¡DROIDE!
QUE TE TRAIGAN UN POCO DE ACEITE SI NO ACABARAS OXIDANDOTE.
HEY, AHORA QUE ME ACUERDO... , SE UN CHISTE NUEVO BUENÍSIMO. ES MUY DIVERTIDO.
OKAY AHI VA.
¿QUÉ SALDRÁS SI CRUZAMOS UN DROMOCUATRERO CON UN PLACENDROIDE?
¿HUH? JE JE
"LOS PLACERES DEL OCIOSO MÁS PERNICIOSOS QUE EL GAS VENENOSO." ¡SALUD!
GLUK!
TE GUSTARÁ MUCHO..
QUE ME . MUERO. JO.
SALDRÁ UN DROMO CUATRERO CON UN CHOLLETE ASÍ DE GRANDE
JE JE.. JE.
OKAY OKAY CAPTO LA INDIRECTA
"MUCHO MÁS MORTAL QUE EL GAS KREZONIANO" JO, HABLANDO DE LOS QUE SE RAJAN...
OHHHH
SI, YA SÉ. PERO QUE QUEDE ENTRE NOSOTROS.
¡HOSTA, TÍO!
PERDISTE EL SENTIDO DEL HUMOR EN EL ÚLTIMO POZO GRAVITATORIO VAYA CERDO
¡HEY ANDY! ¡QUIERO OTRO TRAGO!
¡JODER
JE.. JE. ¿UNA COSA LARGA ROSADA Y CALENTE CON COEFICIENTE 3?
UNA HILERA DE PLACENDROIDES.
GRTZ
GRACIAS TÍO. YA ERA HORA HE VIAJADO POR TODA LA GALAXIA Y TE JURO QUE NUNCA HE VISTO NADA COMO TÚ.
IGUAL QUE SE ME SOLTARA EL DISPARADOR CREO... ESTABA UN TANTO DESORIENTADA YA ME ENTIENDES...
NO TE HAGAS EL TÍO FRÍO AMIGO QUE TE HE VISTO EL NUMERO.
¡HEY!
¿ESTAMOS?
QUE SÉ TU NUMERO.
ANDROIDE 7 NUMERO 7.
¿PLACENDROIDE? ¿UN NUMERO CACHONDO?
JODER TÍO.
ESPERA QUE ME QUITE DE AQUÍ. TE TENGO DEMASIADO CERCA.
NO.. YA ESTA BIEN.
ME GUSTA PARTIR COSTILLAS.
HEY
MIERDA
YA NI SE PUEDE BEBER UNA COPA EN PAZ.
¡HABLAS A RÁFAGAS!

OKAY... OÍ QUE UNO GRITABA "ESPERA"
¿QUÉ PASA SI CRUZAMOS UN PHRYGYN CON UN PLACENDROIDE?
¿QUÉ?
PAF
GRTZ
... ME PASE UN TIEMPO BASTANTE DEPRIMIDA POBRES INFELICES. A LA SALUD DE WINKYN, BLINKY Y NOD. A LO MEJOR ENCUENTRAN... HAN ENCONTRADO YA... LO QUE BUSCABAN, ESTÉ DONDE ESTÉ SU BARCA.
.. UN PHRYGYN CON CARA DE TANQUE Y COEFICIENTE TRES.
¿QUÉ PASA, MAMARRACHO? ¿ES QUE NO HAS VISTO NUNCA UNA MUJER GUAPA?
VALE YA, CIÉRRATE LA BRAGUETA. NO ME INTERESA.
¿AH SÍ?
LO MISMO TE DIGO, TÍO
OID.
HE VIAJADO POR TODA LA GALAXIA Y HE VISTO TODO LO QUE SE PUEDA VER. HE CONOCIDO A NOVATOS DE LO MÁS IMBÉCIL, PERO NUNCA VI A UNO MÁS REPELENTE QUE...
HEY
TRANQUILO
¡DE UN TRAGO!
ERA UNA BROMA JE JE
CARA CRÁTER
HEY, HARRY, ¿QUIÉNES SON ESOS TÍOS?
HACÍA TRES RIGONS QUE NO ME DABAN UN PERMISO. LO ADMITO.
¿ESTOY BIEN?
HEY.
ME ESTOY DESHIDRATANDO. AGITA LOS CIRCUITOS Y PON RUMBO A OTRA PARTE ANTES DE QUE TE PONGA UNCE RROJO EN EL CULO.
HEY,
¿A QUÉ NO SABEIS DE QUÉ ESTA CONSTRUIDO PRINCIPALMENTE UN PLACENDRODE?
ESTOY HABLANDO COMPADRE.
JOJOJOJOJO
LE ORDENARON: "A MOVER EL CULO", Y LA TÍA YA VA POR EL TERCER VIAJE.
TRES VIAJES. JE. JE
LOS OTROS ESTABAN
"HEY," PARA DE DARLE A LA LENGUA, "QUE CIERRES EL PICO,
DOS ANDROMEDICONES Y.. ¿HUH? ¿HE OÍDO BIEN?
¿QUÉ HA SIDO ESTO? ¿UN COMENTARIO PUNZANTE O UN CAGADO SOLTANDO PEDOS AL VACÍO? ¿QUÉ SERÁ?
LA ÚLTIMA VEZ QUE OÍ UNA VOZ SEMEJANTE PROCEDIA DEL CULO DE UN CERDO

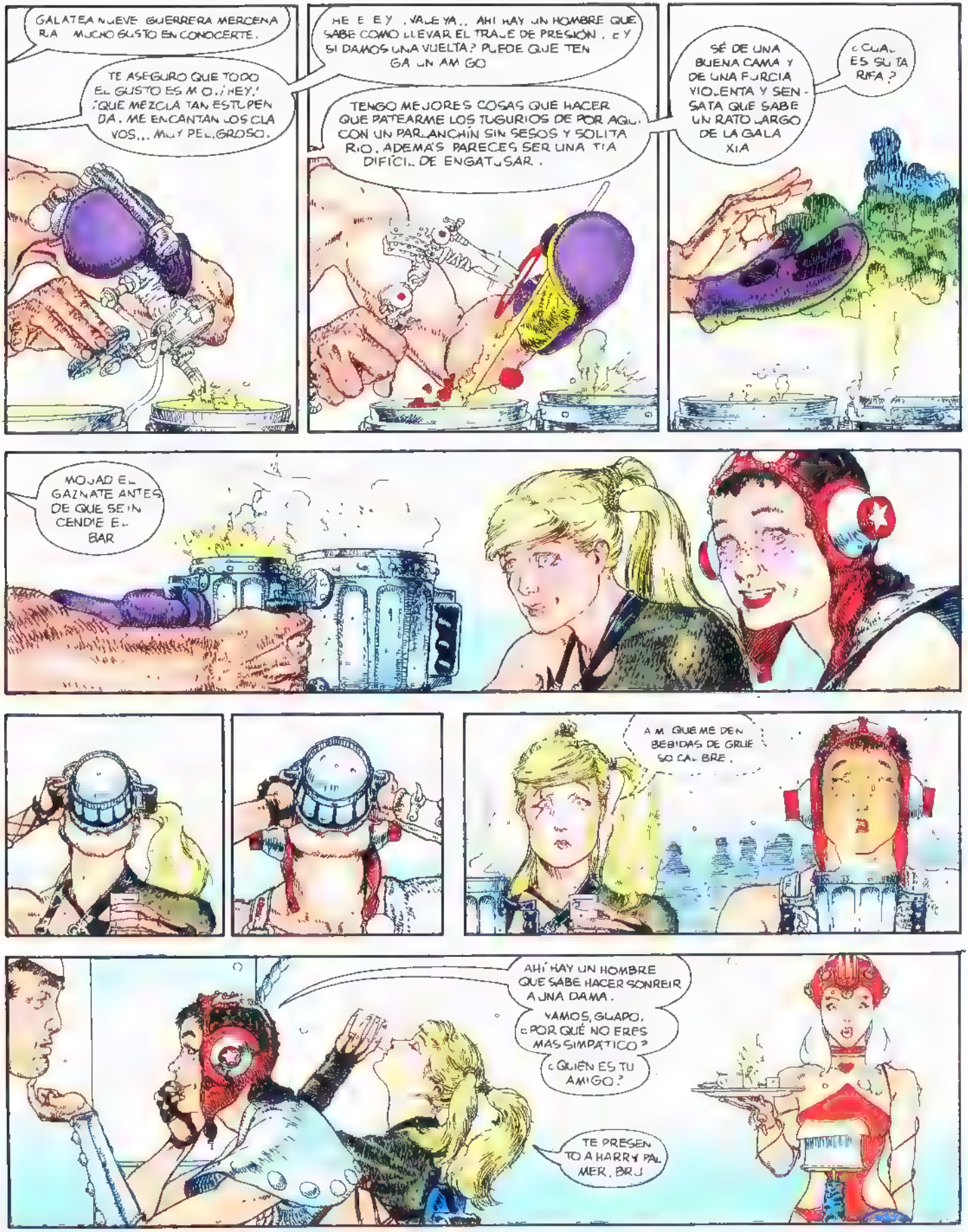

OINK
OINK.

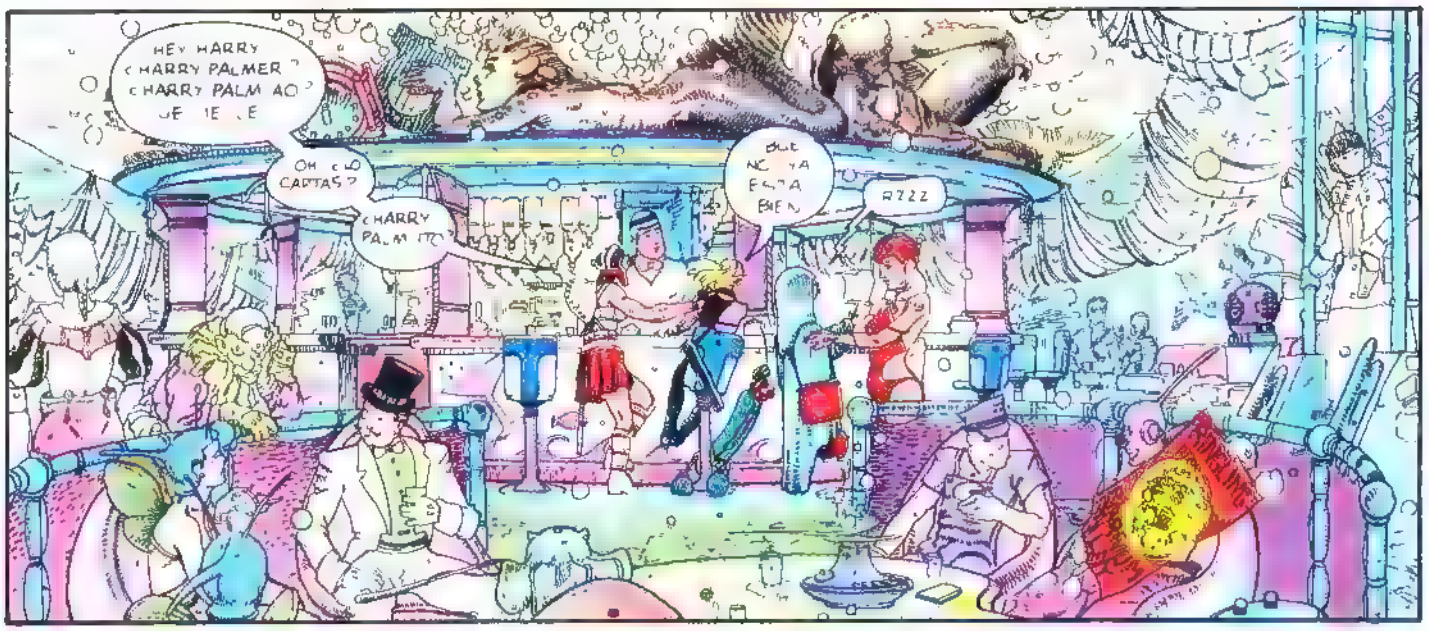
¿QUE CIERRE EL PICO?
¿YO?

"OKAY, TODO CERRADO. COMPUERTA DE TIRO PROVISTA Y CERRADA ESCOTILLAS CERRADAS. CIERRO.
¿QUE TOMAS CAP? PAGO YO

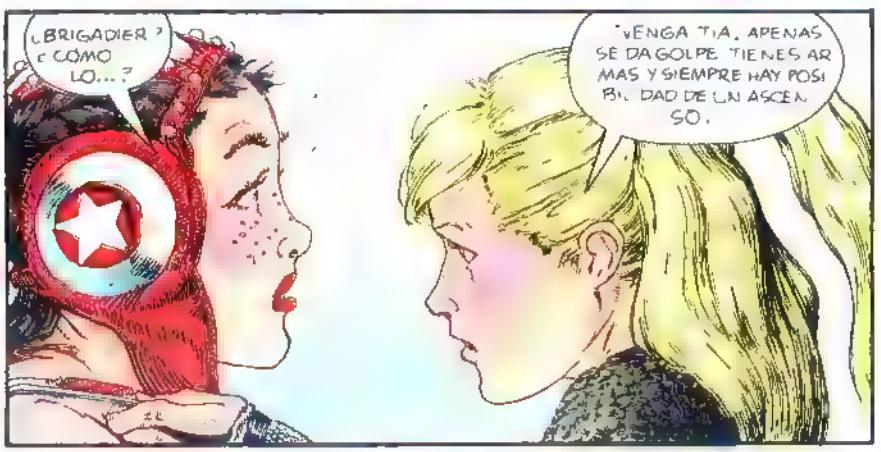

HAZME UN COMANDO MORTAL CON CANÓN MEGATÓN CODOBLE.
YO LO MISMO... VEO QUE ERES UNA DAMA QUE SABE COMO PASARLO BIEN... UH. "PARA MI QUE SEA TRIPLE."

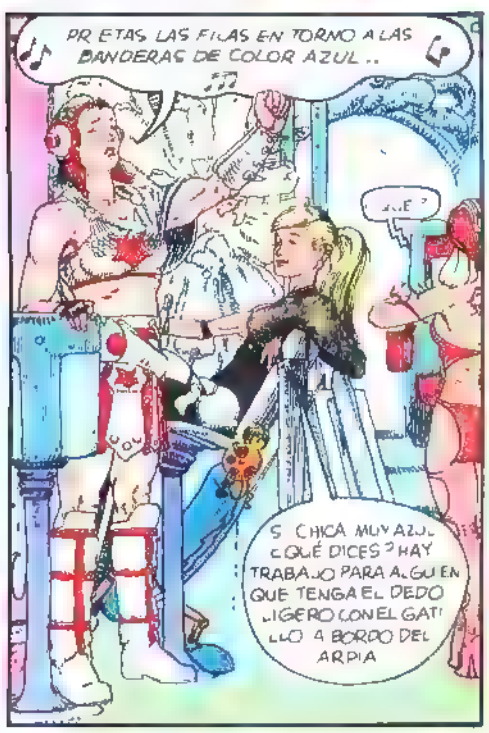
TENES AGALLAS, TIO.
MUY AMABLE... HEY... PERMITE QUE ME PRESENTE.. ME LLAMO BRUCILLA PERO TAMBIÉN ME LLAMAN "MUSCULOS". ¿Y TÚ CAPI?


GALATEA NUEVE GUERRERA MERCENARIA MUCHO GUSTO EN CONOCERTE.
TE ASEGURO QUE TODO EL GUSTO ES MIO. ¡HEY! ¡QUE MEZCLA TAN ESTUPENDA. ME ENCANTAN LOS CLAVOS... MUY PELIGROSO.
HE E EY , VAJE YA.. AHI HAY UN HOMBRE QUE SABE COMO LLEVAR EL TRAJE DE PRESIÓN . ¿Y SI DAMOS UNA VUELTA? PUEDE QUE TENGA UN AMIGO
TENGO MEJORES COSAS QUE HACER QUE PATEARME LOS TUGURIOS DE POR AQUI CON UN PARLANCHIN SIN SESOS Y SOLITARIO. ADEMAS PARECES SER UNA TIA DIFICIL DE ENGATUSAR .
SÉ DE UNA BUENA CAMA Y DE UNA FURCIA VIOLENTA Y SENSATA QUE SABE UN RATO LARGO DE LA GALAXIA
¿CUAL ES SU TARIFA ?
MOJADO EL GAZNATE ANTES DE QUE SE INCENDIE EL BAR
A MI QUE ME DEN BEBIDAS DE GRUESO CALIBRE .
AHÍ HAY UN HOMBRE QUE SABE HACER SONREIR A UNA DAMA .
VAMOS, GUAPO, ¿POR QUÉ NO ERES MAS SIMPATICO ?
¿QUIÉN ES TU AMIGO ?
TE PRESENTO A HARRY PALMER, BRUJ

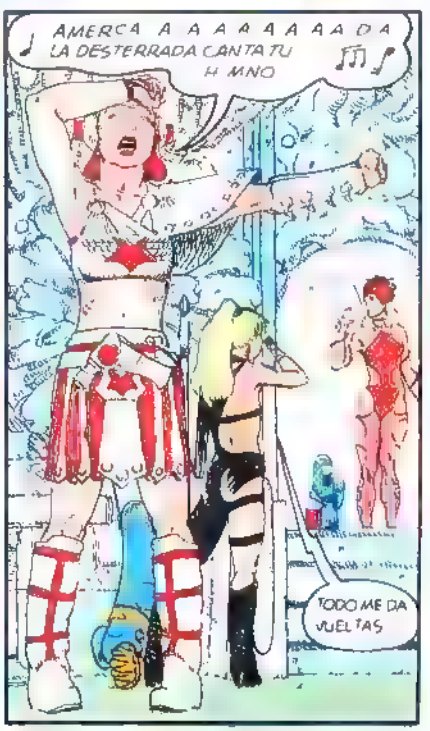

HEY HARRY ¿HARRY PALMER? ¿HARRY PALM AO? UE IE E
OH ¿LO CAPTAS?
¿HARRY PA M TO?
BUE NO YA ESTA BIEN
RZZZ

¿HUH?
HACER EL GANSO POR EL CINTURON DE SATÉLITES NO ES TRABAJO PARA UN EX BRIGADIER

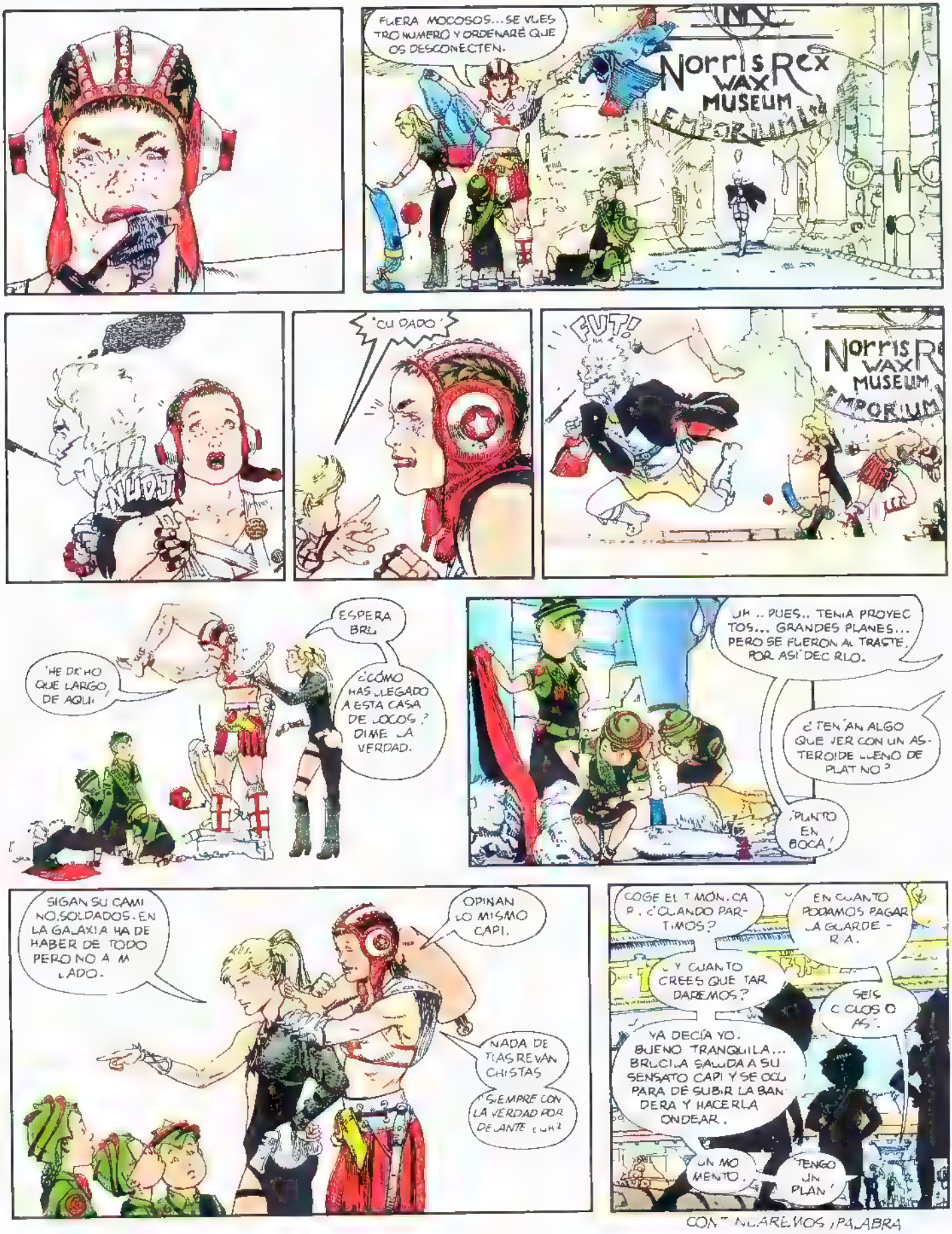

¿BRIGADIER? ¿COMO LO...?
VENGA TIA, APENAS SE DA GOLPE TIENES ARMAS Y SIEMPRE HAY POSIBILIDAD DE UN ASCENSO.


PRETAS LAS FILAS EN TORNO A LAS BANDERAS DE COLOR AZUL..
¿QUE?
SI CHICA MUY AZUL ¿QUÉ DICES? HAY TRABAJO PARA ALGUIEN QUE TENGA EL DEDO LIGERO CON EL GATILLO A BORDO DEL ARPIA

LAS HUAS CON MAS TEMPLE, PERSPICACES BRAVIAS Y FIELES DE LA TIERRA
SNIF
¿PERSPICACES?
ME VOY A ECHAR UN VISTAZO POR AHI. HARRY CUIDA DE BRUNILDA HASTA QUE VUELVA.


AMERICA A A A A A A A A DA LA DESTERRADA CANTA TU HIMNO
TODO ME DA VUELTAS

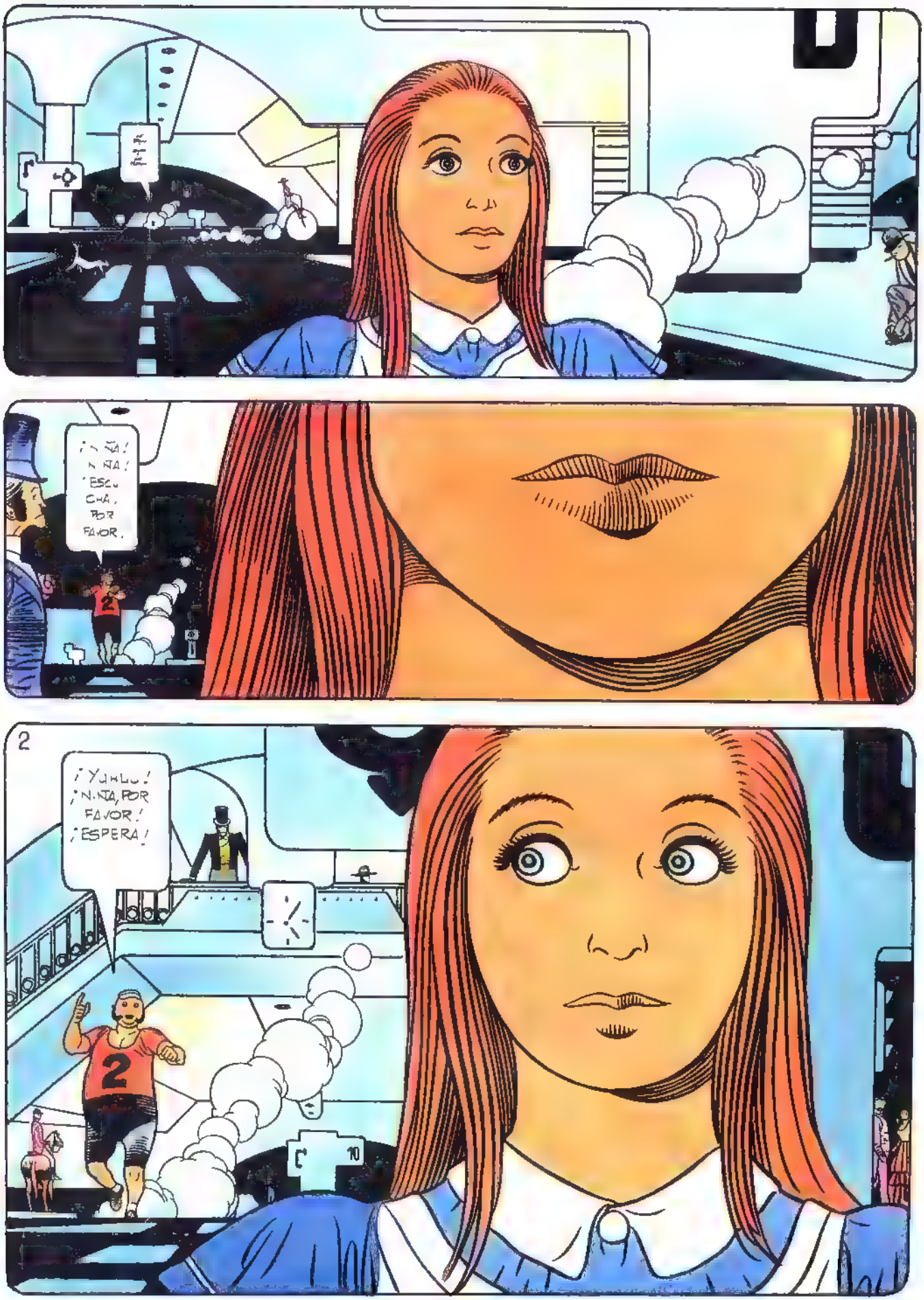
¡AMERICA A A A A A A A DIA! RESPLANDECES CUAL LUZ EN LA SOMBRA
- SNIF -
CABRONES.
TE APUNTO ESTAS COPAS A TU CUENTA, GALATEA.
¿CUENTA? ¿QUÉ DICES? DEJE QUE INVITABA YO JODER YO PAGO LA CUENTA TAMBIÉN. VENGA, SUMALO TODO. TODO. BRUCILLA PAGA EL GASTO.
SI, TE EMPENAS. HASTA LUEGO, HARRY.
GRT-
PA-LHAM!
HE RECONSIDERADO TU MUY GENTIL OFERTA CAP.,
UH ENCANTADA DE TENERTE A BORDO, BRU.
OH.. U.F. ¿CAPI? DEBO DECIR QUE HAS OLVIDADO MENCIONAR QUE LLEVAS SEIS CICLOS SIN PAGAR TU CUENTA.
OLVIDAS TE PREGUNTARLO.
TOUCHÉ, CAPI... HAS DADO EN EL BLANCO... SUPONGO QUE TENDRÁS UNOS CUANTOS CRÉDITOS PUES EL BOSILLO DE BRUCILLA SE HA QUEDADO MAS SOLO QUE EL ESPACIO SIDERAL.
¿CRÉDITOS? ¿HAS DICHO CRÉDITOS? CRÉDITOS NO TE DARÉ PERO ALGO GANARAS...
¿QUÉ?
EN UNA PALABRA PLATINO.

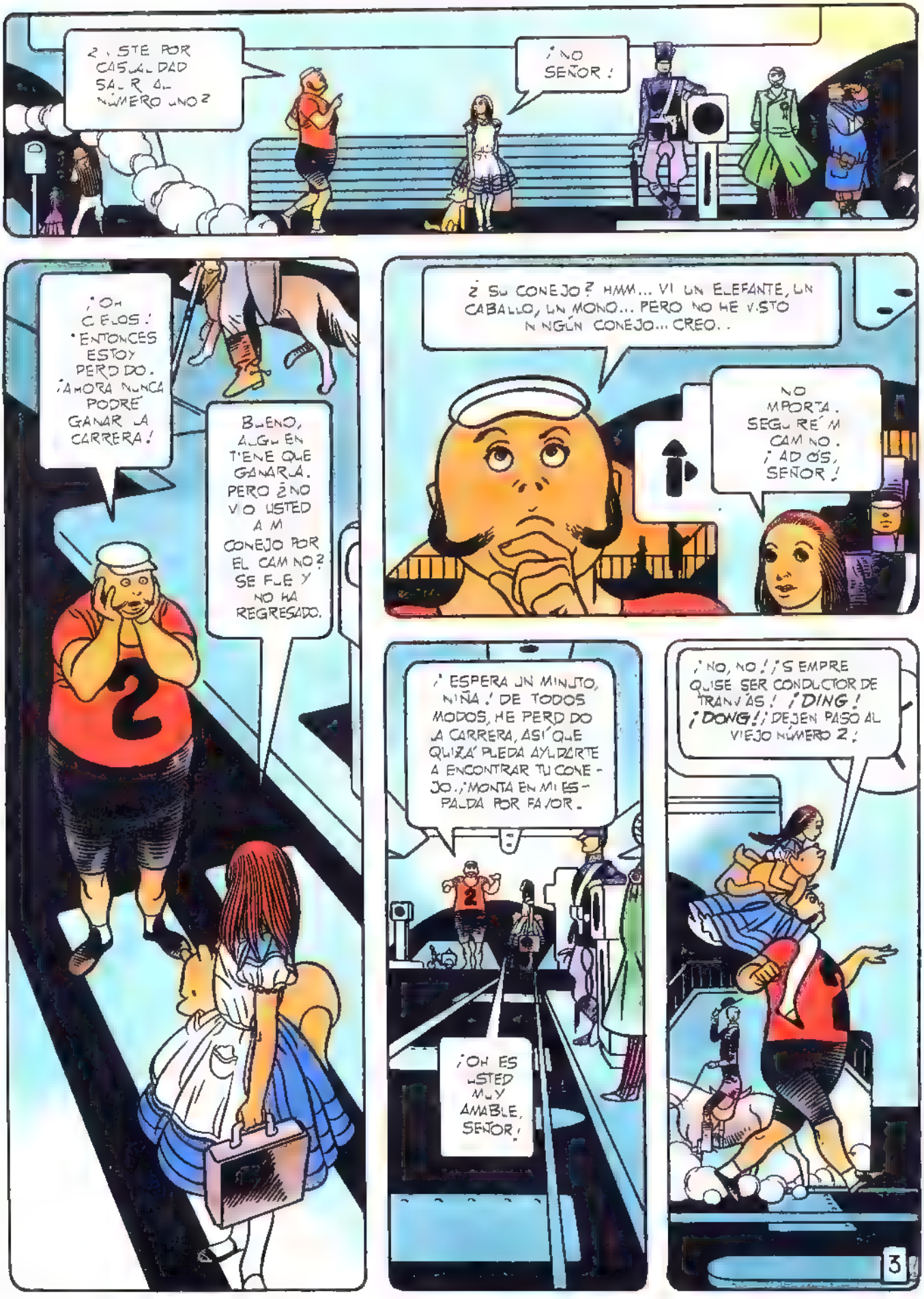


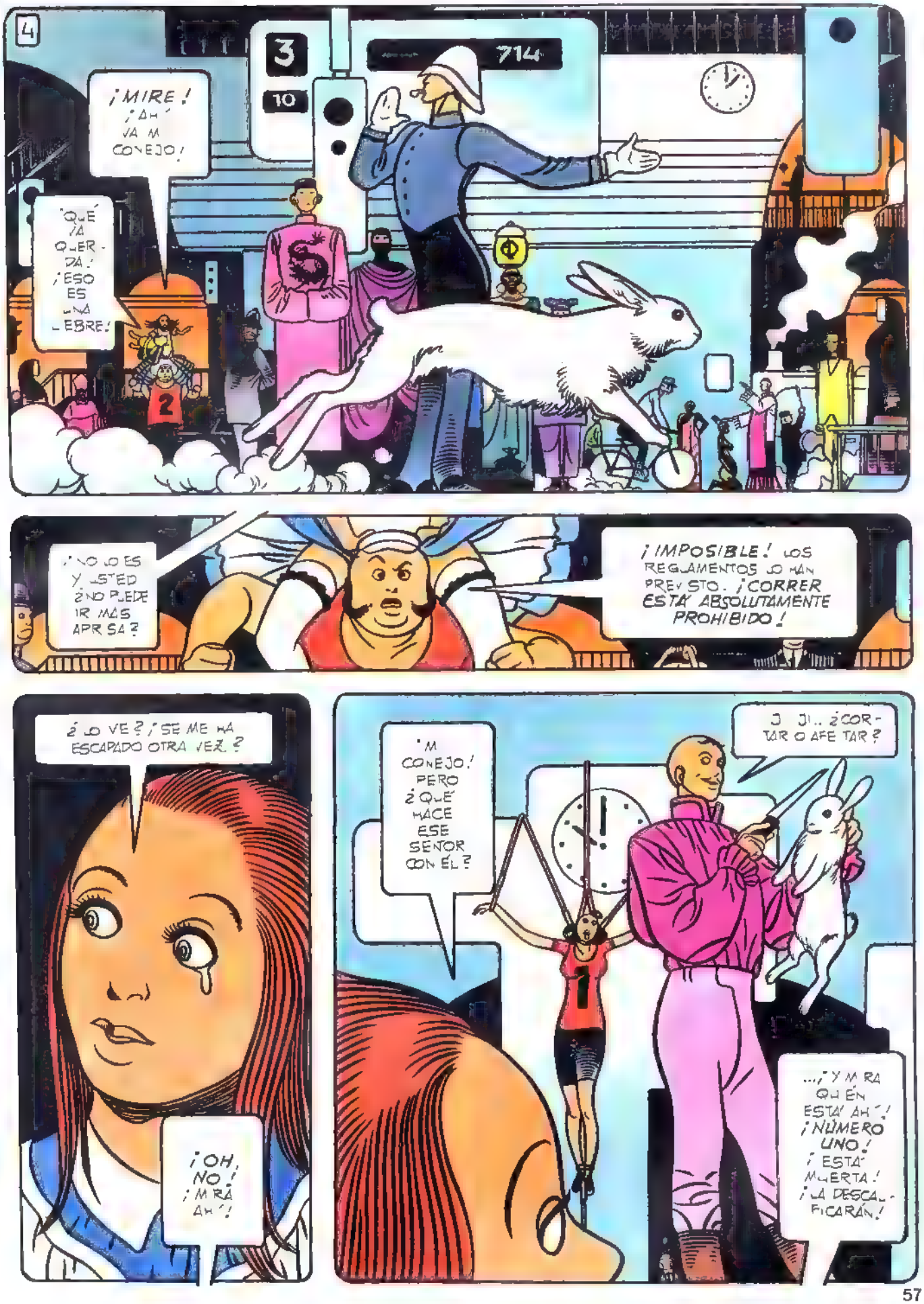
CONTINUAREMOS ¡PALABRA

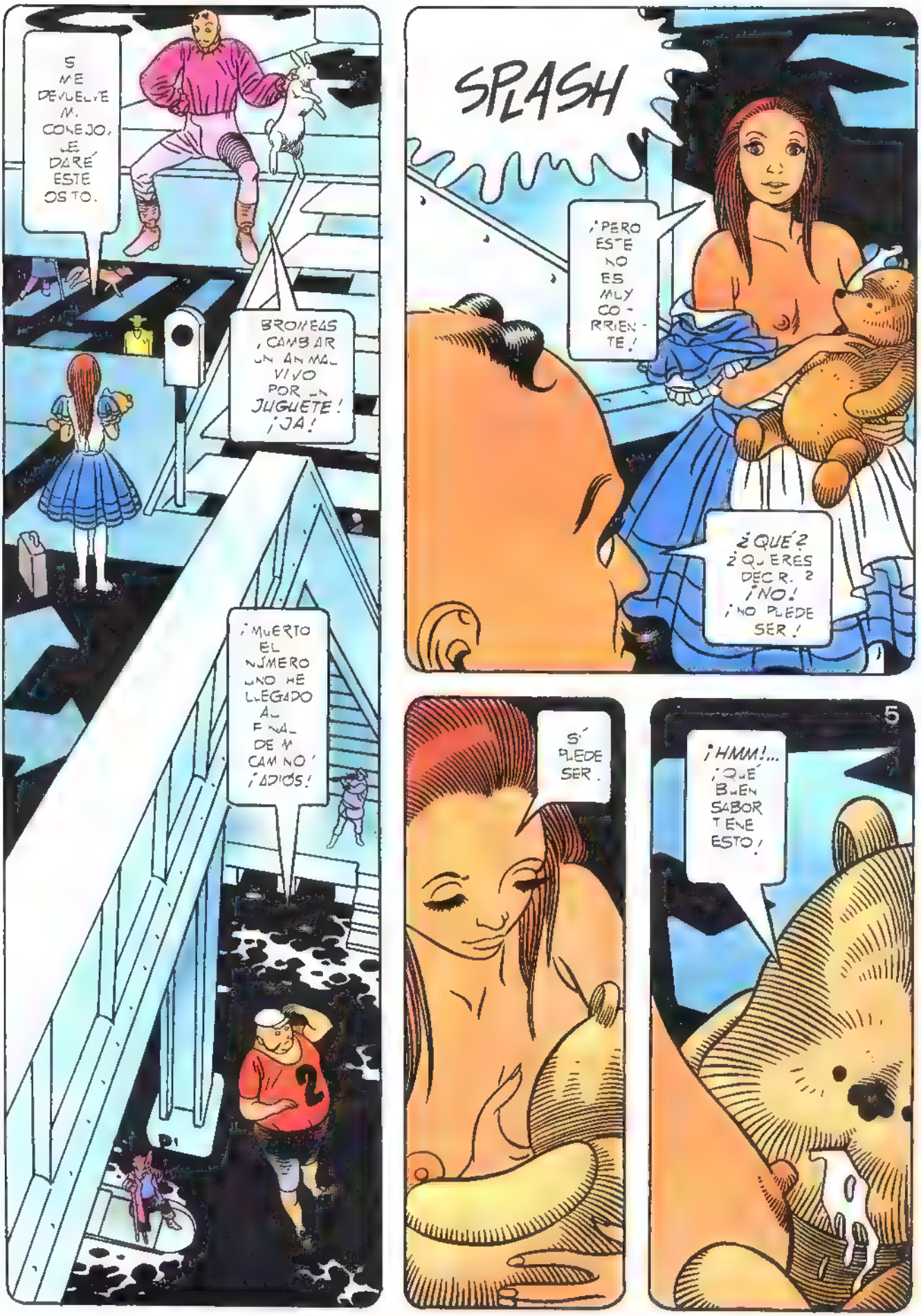
2005

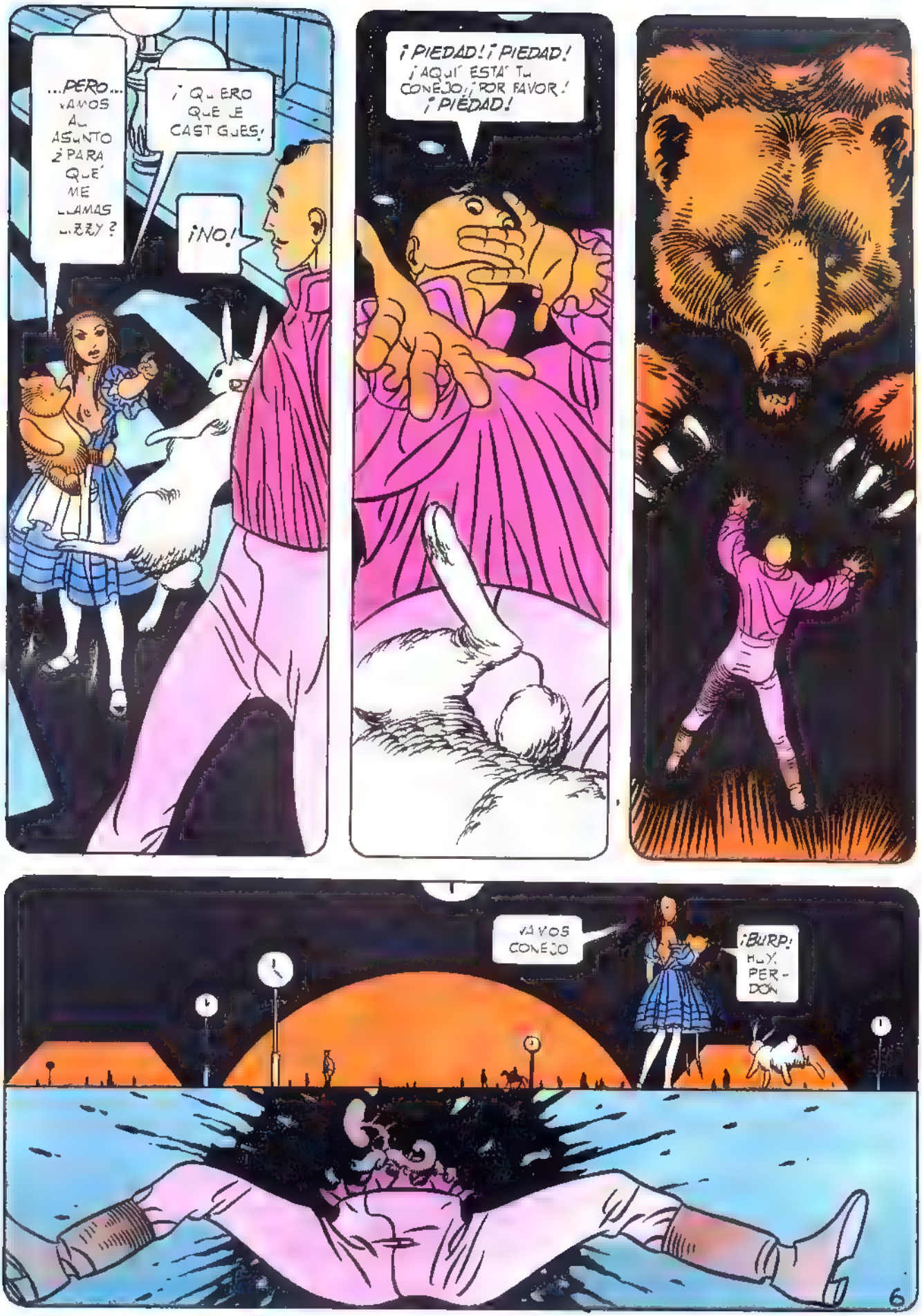
Guión y Dibujos: DICK MATENA


¡NIÑA! ¡NIÑA! ¡ESCUCHA, POR FAVOR.
2
¡YUHUU! ¡NIÑA, POR FAVOR! ¡ESPERA!

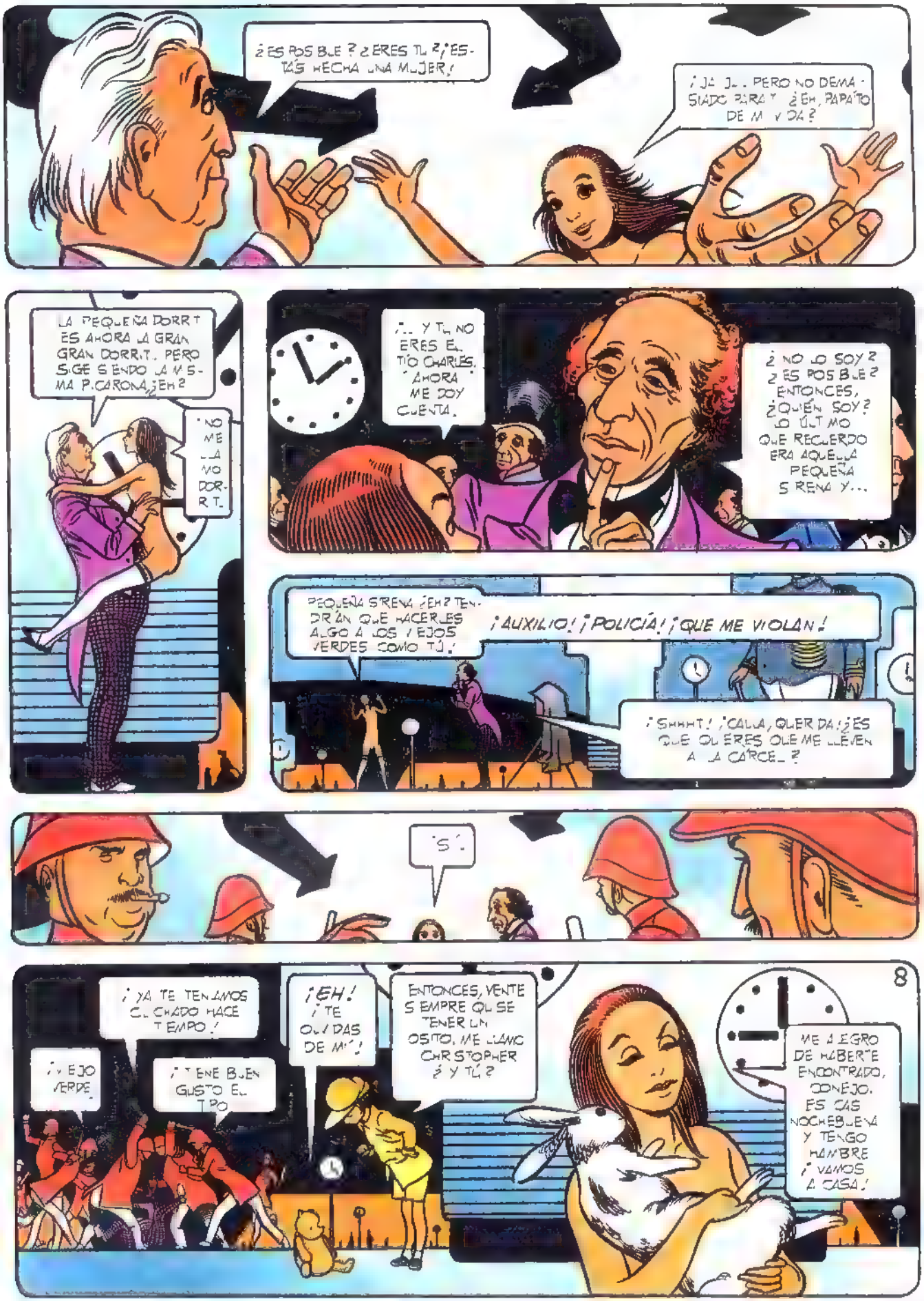

¿ESTE POR CASUALIDAD SALE AL NÚMERO UNO?
¡NO SEÑOR!
¡OH CELOS! ¡ENTONCES ESTOY PERDIDO. ¡AHORA NUNCA PODRÉ GANAR LA CARRERA!
BUENO, ALGUIEN TIENE QUE GANARLA. PERO ¿NO VIO USTED A MI CONEJO POR EL CAMINO? SE FUE Y NO HA REGRESADO.
¿SU CONEJO? HMM... VI UN ELEFANTE, UN CABALLO, UN MONO... PERO NO HE VISTO NINGÚN CONEJO... CREO...
NO IMPORTA. SEGUIRÉ MI CAMINO. ¡ADIÓS, SEÑOR!
¡ESPERA UN MINUTO, NIÑA! DE TODOS MODOS, HE PERDIDO LA CARRERA, ASÍ QUE QUIZÁ PUEDA AYUDARTE A ENCONTRAR TU CONEJO. ¡MONTA EN MI ESPALDA POR FAVOR.
¡OH ES USTED MUY AMABLE, SEÑOR!
¡NO, NO! ¡SIEMPRE QUISE SER CONDUCTOR DE TRANVÍAS! ¡DING! ¡DONG! ¡DEJEN PASO AL VIEJO NÚMERO 2!
3


4
3
10
714
¡MIRE! ¡AH! ¡VA M CONEJO!
¿QUÉ VA QUERDA: ¡ESO ES UNA LEBRE!
2
¿NO LO ES Y USTED ¿NO PUEDE IR MÁS APRSA?
¡IMPOSIBLE! LOS REGLAMENTOS LO HAN PREVISTO. ¡CORRER ESTÁ ABSOLUTAMENTE PROHIBIDO!
¿LO VE? ¿SE ME HA ESCAPADO OTRA VEZ?
¡OH, NO! ¡M RÁ AH"!
'M CONEJO! PERO ¿QUÉ HACE ESE SENOR CON ÉL?
J JI.. ¿CORTAR O AFE TAR?
1
...¡Y M RA QU ÉN ESTÁ AH"! ¡NÚMERO UNO! ¡ESTÁ MUERTA! ¡LA DESCALIFICARÁN!


SI ME DEVUELVE M. CONEJO, LE DARÉ ESTE OSTO.
BROMEAS ¡CAMBIAR UN ANIMAL VIVO POR UN JUGUETE! ¡JA!
¡MUERTO EL NÚMERO UNO HE LLEGADO AL FINAL DE MI CAMINO! ¡ADIÓS!
SPLASH
¡PERO ESTE NO ES MUY CORRIENTE!
¿QUÉ? ¿QUIERES DECIR? ¡NO! ¡NO PUEDE SER!
SÍ, PUEDE SER.
¡HMM!... ¡QUÉ BUEN SABOR TIENE ESTO!
5


...PERO... ¿VAMOS AL ASUNTO ¿PARA QUÉ ME LLAMAS LIZZY?
¡QUIERO QUE LE CASTIGUES!
¡NO!
¡PIEDAD! ¡PIEDAD! ¡AQUÍ ESTÁ TU CONEJO, POR FAVOR! ¡PIEDAD!
¡VAMOS CONEJO
¡BURP! HUY, PERDÓN
6

¡PSSST! ¡POR AQUÍ, NIÑA! ¡UN AGRADABLE RECUERDO DE UN DÍA ENCANTADOR!
¡UN FOTÓGRAFO! ¡QUÉ BIEN! ¡NO SE'S...
7
¡AAH!
¡OH!
¡FUERA! ¡ESTÚPIDO ANIMAL!
¡AAAH!
GRACIAS QUERIDA. HAS HECHO MUCHO PARA UN PUÑADO DE GENTES ANCIANAS Y SOLITARIAS...
¡TÍO CHARLES! ¡VIEJO BRIBÓN! ¿TÚ?...


¿ES POSIBLE? ¿ERES TU? ¡ESTÁS HECHA UNA MUJER!
¡JA JA... PERO NO DEMASIADO PARA Y ¿EH, PAPAÍTO DE MI VIDA?
LA PEQUEÑA DORRIT ES AHORA LA GRAN GRAN DORRIT. PERO SIGE SIENDO LA MISMA P.CARONA, ¿EH?
¡NO ME LLAMO DORRIT.
¡... Y TU NO ERES EL TÍO CHARLES. AHORA ME DOY CUENTA.
¿NO LO SOY? ¿ES POSIBLE? ENTONCES, ¿QUIÉN SOY? LO ÚLTIMO QUE RECUERDO ERA AQUELLA PEQUEÑA SIRENA Y...
PEQUEÑA SIRENA ¿EH? TENDRÁN QUE HACERLES ALGO A LOS OJOS VERDES COMO TÚ.
¡AUXILIO! ¡POLICÍA! ¡QUE ME VIOLAN!
¡SHHHT! ¡CALLA, QUERIDA! ¿ES QUE QUIERES QUE ME LLEVEN A LA CÁRCEL?
¡S!
¡YA TE TENÍAMOS CLICHADO HACE TIEMPO!
¡OJOS VERDES
¡TIENE BUEN GUSTO EL TIPO
¡EH! ¡TE OLVIDAS DE MÍ!
ENTONCES, VENTE SIEMPRE QUE SE TENER UN OSITO. ME LLAMO CHRISTOPHER ¿Y TÚ?
8
ME ALEGRO DE HABERTE ENCONTRADO, CONEJO. ES CASI NOCHEBUENA Y TENGO HAMBRE ¡VAMOS A CASA!

P
FIN

GRANDES PERSONAJES DEL COMIC

FICHA

Nombre original: ***BRICK BRADFORD***
Nombre en España: (Además del original) ***Jorge el Intrépido***
Brick el Indomable
Carlos el Intrépido

País de origen: ***Estados Unidos de América***
Aparición: ***Tira diaria 21-VIII-1933 en el New York American Journal***
Página dominical 24-XI-1934
Distribución: ***Central Press Association (Cleveland), luego King Features Syndicate.***
Autores: ***William Ritt: guión hasta principios de 1952***
Clarence Gray: dibujos hasta principios de 1952, después guión y dibujos de dominical hasta Enero 1957.
Paul Norris: Continúa con guión y dibujo cuando lo dejan los anteriores.

LOS PERSONAJES

BRICK BRADFORD.–

En sus comienzos, es un americano juvenil y dinámico, que protagoniza una aventura tras otra. Pilota inseguros aeroplanos de la época, que después son sustituidos por el "Time Top" o las naves espaciales. Más tarde, cuando ya tiene arrugas en la frente, se hace rogar antes de aceptar intervenir en una nueva empresa.

JUNE, SADIE, Y...

Se diría que la condición indispensable para que Brick intervenga en una aventura, es el que esté garantizada la participación de bellas mujeres. Pueden ser aliadas o rivales, aunque la presencia de las primeras suele ser más prolongada. El encuentro con June Salisbury, constituye el inicio de la serie y tiene lugar en circunstancias... difíciles. Durante años formaron pareja sentimental, pero desde 1947 el lector no ha vuelto a saber de ella. June era también aviadora y participaba activamente en las aventuras, aunque en un orden subordinado al del titular. No se puede decir que fuese una "niña tonta"; sin embargo, casi lo parece, si se la compara con Sadie de Saturno, la actual compañera de Brick y "recordwoman" de pertenencia en la serie.

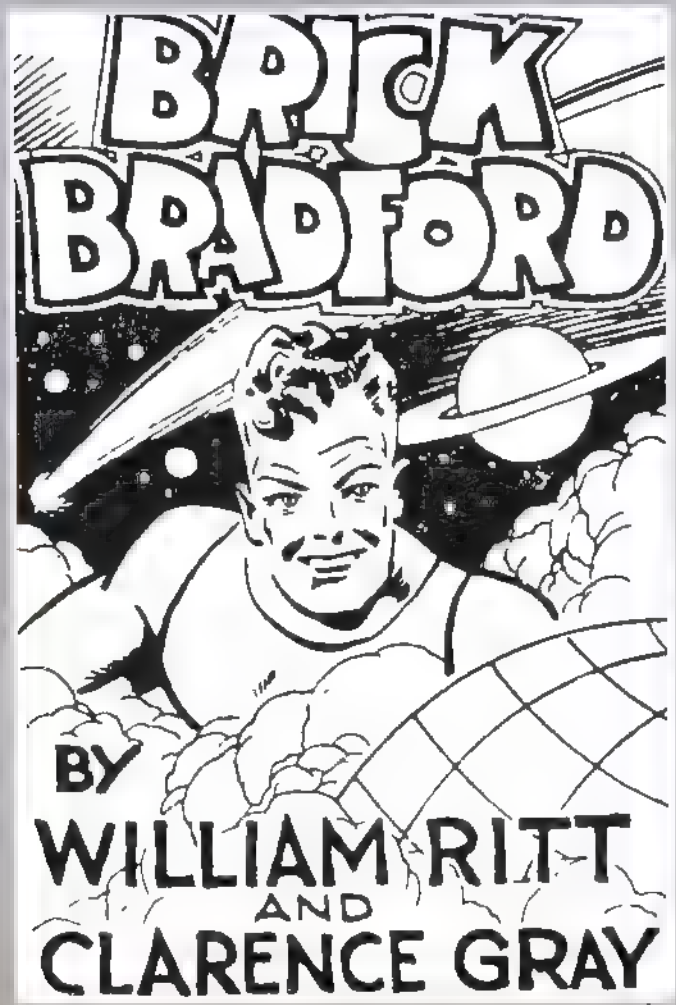
Sadie, asegura que ella no es una pirata interplanetaria, pero se le parece bastante. "Entiende" a Brick y consigue llevarle por donde la interesa para sus incansables luchas espaciales. Sin embargo, no logra retenerle definitivamente a su lado. En 1974 Sadie piensa: "Algún día regresarás para no irte más, Brick Bradford", y sigue intentándolo, pero su moral de éxito parece algo resentida en los últimos tiempos.

Otras mujeres intentan "quedarse" con el héroe, como Pamela Parker o las rei-

BRADFORD – Cl. Gray, 1934

BRADFORD – P. Norris, 1964

SADIE DE SATURNO
Paul Norris



THE TIME TROP (El Trompo del Tiempo)

"Brick conoce a June", 22 Agosto, 1933

nas y princesas de extraños reinos. En 1964, ante el acoso de una de ellas, Brick protesta: "¡Princesa, es el hombre quien pide a la dama que se case con él!".

LOS PROFESORES Y SUS INVENTOS. EL TROMPO.

Otra constante en la serie, es la presencia de algún científico polifacético, que lo mismo dirige una expedición arqueológica, que inventa un complicado dispositivo eléctrico.

El "Time Top" (Trompo o peonza del tiempo), es el más antiguo y característico de los inventos. Se trata de una máquina de viajar en el tiempo y en el espacio. Su utilización representa para Brick y sus amigos una ayuda decisiva para resolver cualquier enigma y les hace prácticamente invulnerables.

EN BUSCA DEL MUNDO PERDIDO

Las narraciones de las tiras diarias de los primeros años, se basan en dos temas argumentales: civilización ignorada y agresor que ataca a la sociedad con fuerzas armadas. La Ciencia-Ficción penetra en la serie a través de las páginas dominicales y configura los mundos desconocidos, que también aquí son elegidos como escenarios. La conducta del, hasta entonces, simple piloto, se ajusta a la nueva situación. Un buen ejemplo es "El viaje al centro de la Tierra", y todavía más original, la exploración de los átomos de cobre que realiza Brick tras disminuir de tamaño e introducirse dentro de una moneda de un penique. La incorporación del "Trompo del tiempo" le proporciona un carácter viajero y espacial al estilo de Buck Rogers y Flash Gordon. Posiblemente, era lo que se buscaba, a la vista del éxito de estos dos personajes, pero lo cierto es que quedó a la sombra de sus dos "rivales". En especial de Flash Gordon, que sería su compañero de editorial.

DOS CREADORES BIEN COMPENETRADOS

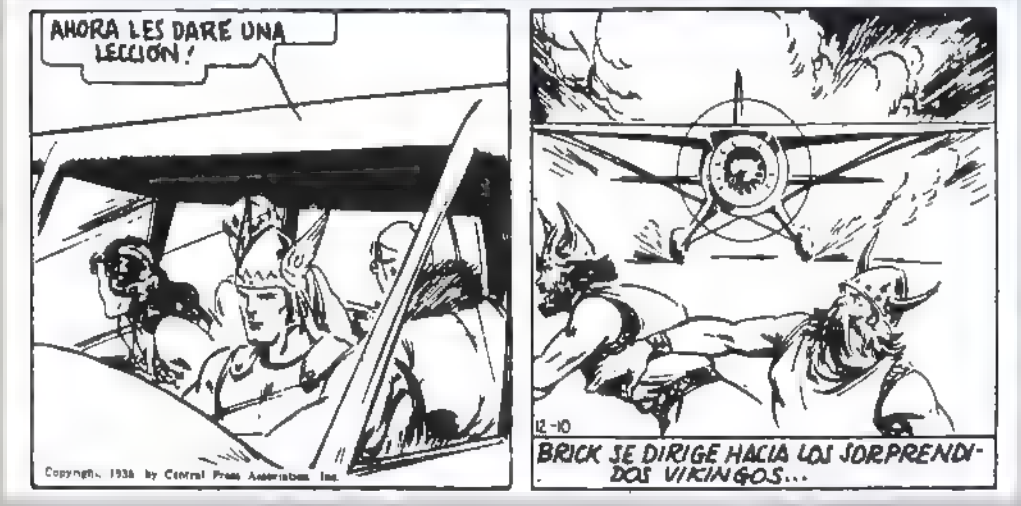
William Ritt, guionista y Clarence Gray, dibujante, consiguieron al crear la serie una extraordinaria identificación. Cada uno por sus medios, buscaban causar al lector reacciones similares. Narración, dibujos y textos "tocan en el mismo tono" cuando se representan exóticos escenarios, sus habitantes, el cumplimiento de remotas profecías mitológicas, el dinamismo de los vuelos o de las batallas... etc. La belleza gráfica de las noches iluminadas por la luna, tiene su correspondencia en la poesía de algunos textos.

Con los años, su labor decae. La épica de las narraciones y los dibujos son esquemáticos. Pero ahí quedaba lo logrado.

EL "BRICK BRADFORD" DE PAUL NORRIS.

Cuando Norris se hace cargo de su realización, la serie no recupera los valores de sus buenos tiempos. Aunque hay acción, falta fantasía, y no se consigue el ambiente de Ciencia-Ficción interplanetaria.

El "Trompo del tiempo" es pieza fundamental, pero se obtiene poco partido de sus enormes posibilidades. También hay equipos y utensilios construídos con tecnologías hoy desconocidas, pero son sólo casos aislados. Los mundos de otras galaxias son, en lo demás, iguales al nuestro. Hasta los uniformes de los militares resultan conocidos. Si parecen rusos o chinos, lo más probable es que sean enemigos de Brick. No hay que olvidar que él es americano y "ejerce" como tal.



"Mundos Ignorados en el siglo XX"
Dib. Clarence Gray, Diciembre 1935

"Brick y el profesor Eastland"
Paul Norris Noviembre, 1974

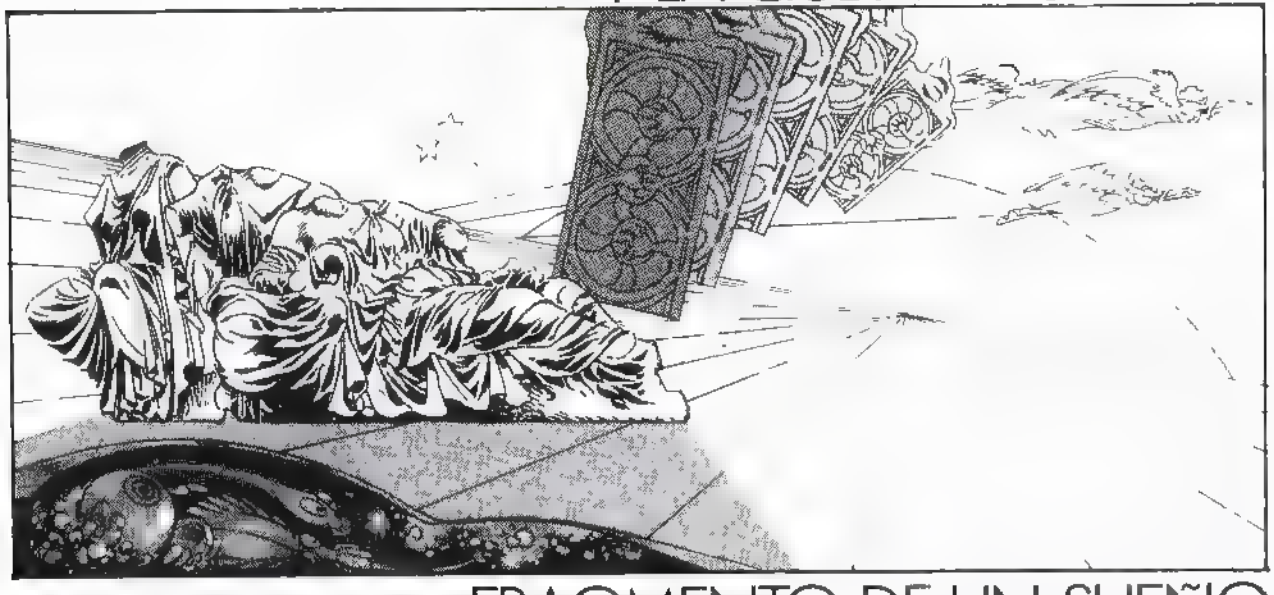
BRICK BRADFORD EN EL CINE

En 1947/48, Spencer Gordon Bennet y Thomas Carr rodaron 15 episodios cinematográficos protagonizados por Kane Richmond en el papel de Brick Bradford. El héroe colaboraba con la Organización de las Naciones Unidas creada un par de años antes.

F. MORENO
SANTABARBARA

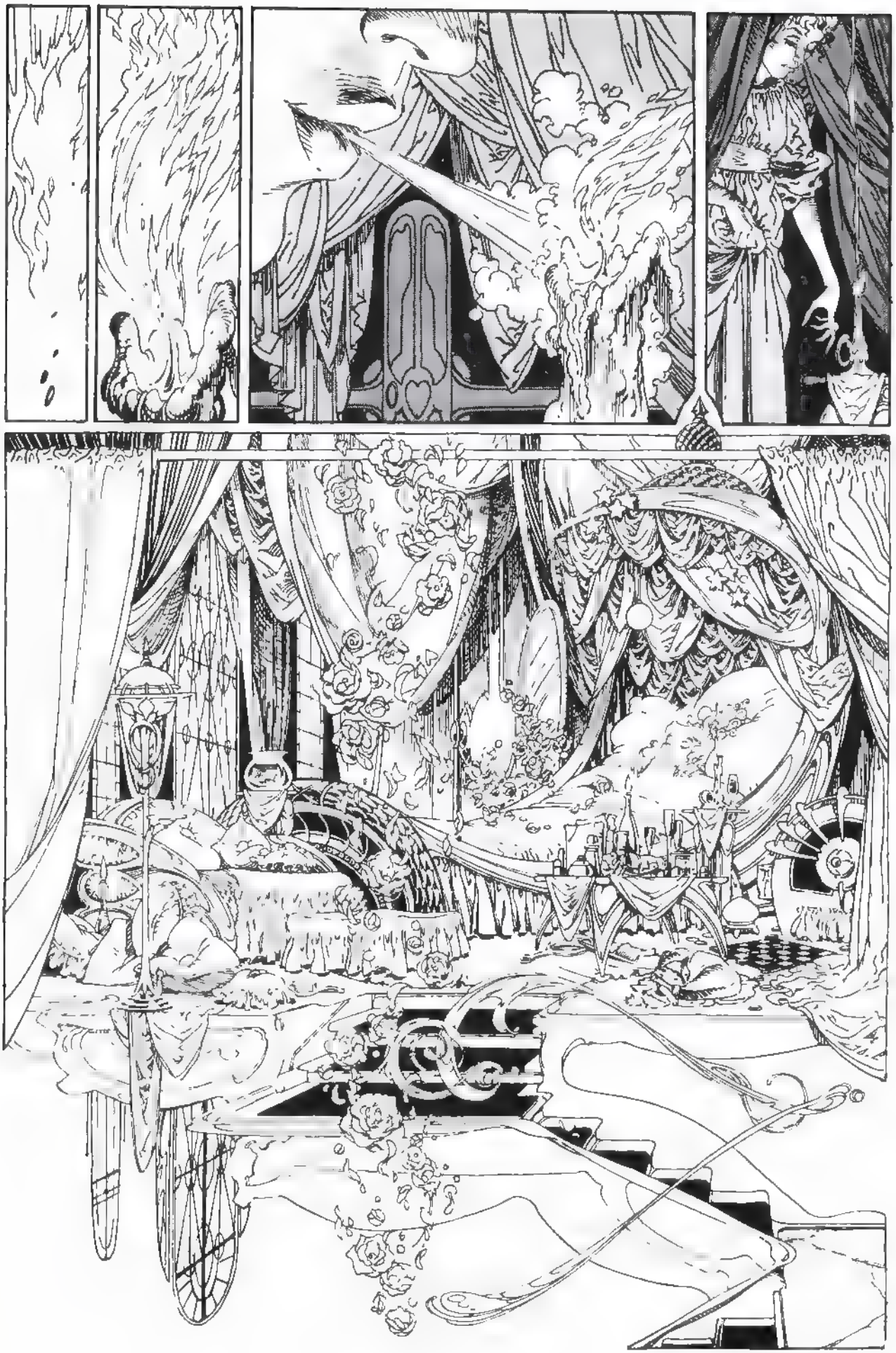
LA SONAMBULA

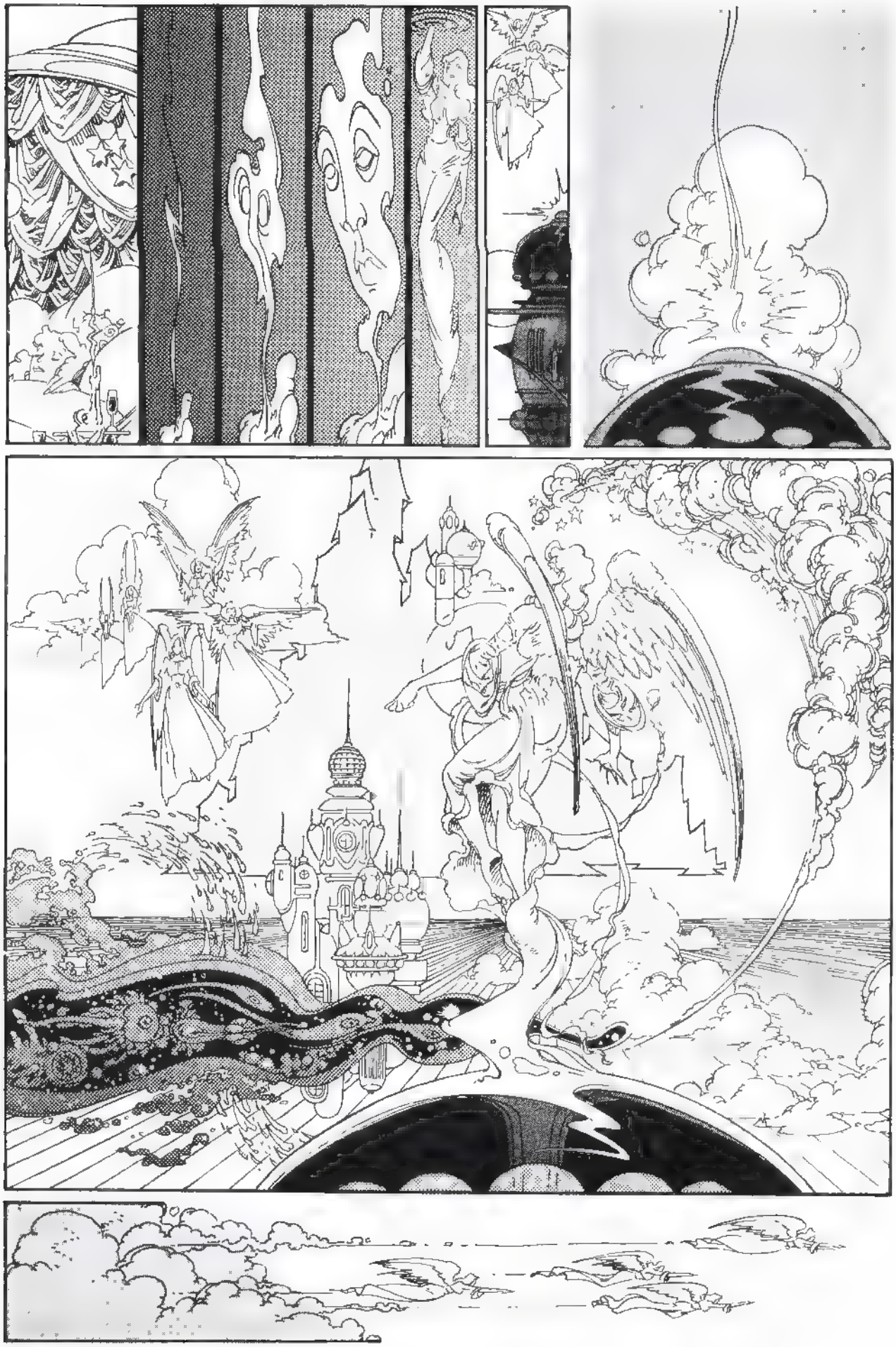
Y LA CIUDAD DORMIDA

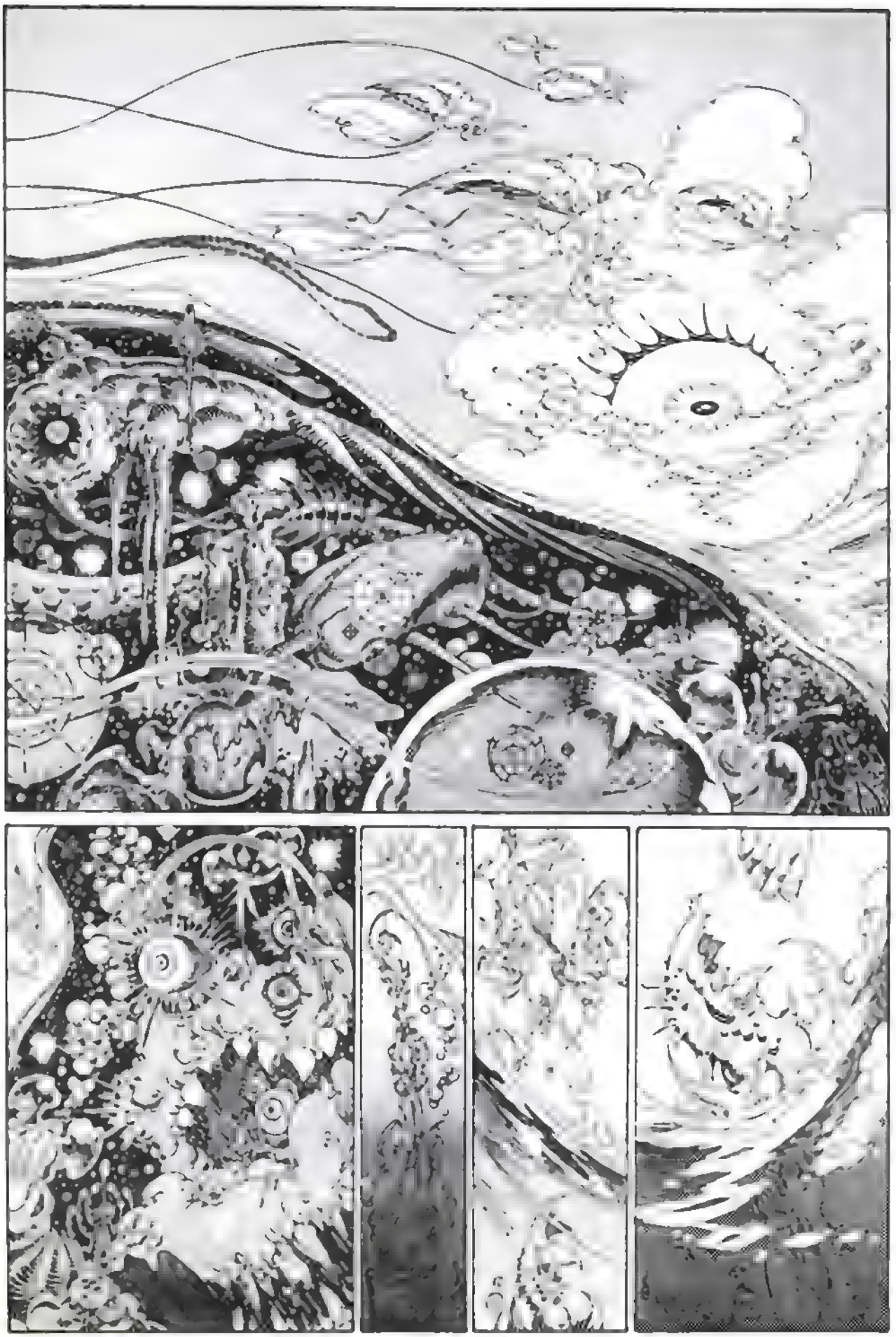


FRAGMENTO DE UN SUEÑO

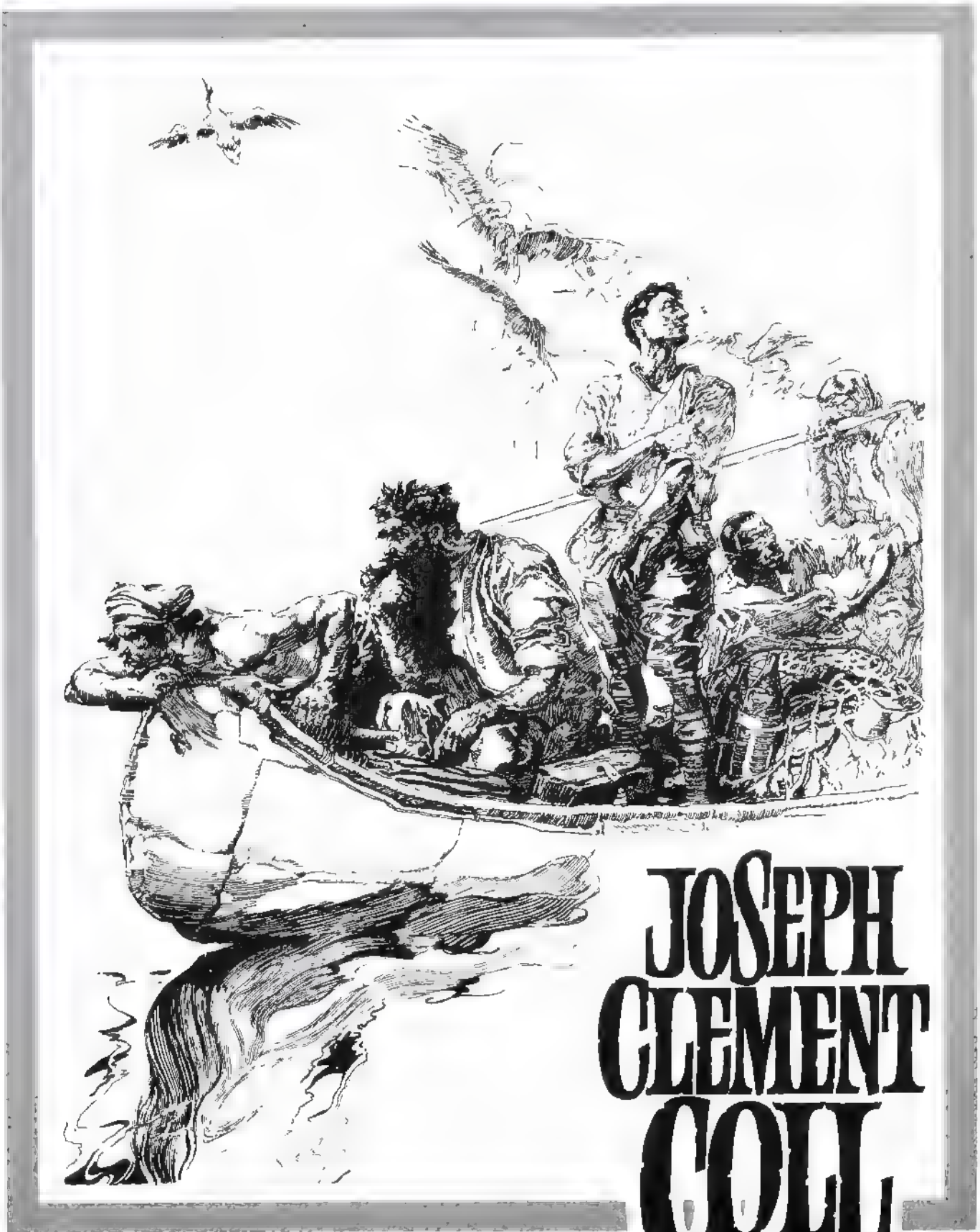
Guión y Dibujos: CRAIG RUSSELL







FIN



JOSEPH CLEMENT COLL

TALENTO Y CONVICCION

En ocasiones, hurgar en la gran cantidad de nombres que han colaborado a edificar el mundo de la ilustración a través de los últimos años —o de los dos últimos siglos— equivale un poco a llevar a cabo la consabida maniobra de buscar o encontrar una inesperada aguja en un pajar. O a escarbar en montones de libros apilados en las estanterías de una tienda de compraventa de viejos volúmenes o ajadas revistas. Uno se tropieza de vez en cuando con lo desconocido, con la sorpresa, con el enigma, con el ***¿y quién sería este hombre?***

Confesemos, de entrada, que esto es lo que nos ha ocurrido con ***Joseph Clement Coll.*** En todos los libros que hemos consultado hemos recogido unos datos, muy pocos datos, para poder justificar el hecho de hablar de él a nuestros lectores. Pero, qué duda cabe, su genio y su talento con la pluma exigían que se desenterrase su nombre, aunque no podamos dar demasiados detalles de su vida, para que los lectores conozcan el trabajo de un hombre que en su momento, breve y efímero, fue un hito en la historia de la ilustración americana.

Entre las cosas ciertas que se saben de ***Coll***, puede decirse que nació en Filadelfia, en 1881, hijo de emigrantes irlandeses, y que murió tempranamente de apendicitis a los 41 años recién cumplidos, en 1921. Esa muerte cortó de raíz una prolífica riada de ilustraciones únicas e imaginativas. Poco después de su muerte, en 1922, las revistas de arte empezaron a ocuparse extensamente de él y a redescubrirle. Un número de la publicación americana ***Century Magazine***, el de mayo de 1922, glosaba en un largo artículo firmado por ***J. Thomson Willing*** gran parte del trabajo y algunos detalles de la existencia de nuestro artista.

A partir de entonces se inició una trabajosa labor de recuperación de sus obras (de las reproducciones, puesto que los originales, como era común en aquel tiempo, eran destruidos o requisados por los editores), a través de las revistas y de los libros en que habían aparecido. Puesto que en aquellos tiempos también los medios gráficos de difusión padecían unas circunstancias y una difusión terriblemente precarias, el culto de ***Coll*** fue algo estrictamente limitado a los aficionados al tema o a los colegas del artista. A ediciones posteriores de sus trabajos colaboró de forma muy valiosa su hija, ***Eleanor Coll McGlinchey***, y también la familia de su editor y mentor artístico, ***J. Thomson Willing***, autor del artículo anteriormente citado, así como también anónimos amigos y admiradores del artista que contribuyeron con la aportación de pruebas de imprenta, recortes de revistas y reproducciones

diversas de la obra de ***Coll***. Este hombre singular recibió fuertemente la influencia de la corriente de traslación de la técnica de la ilustración que en los últimos años del siglo XIX llevó la primacía en este campo de Inglaterra a Estados Unidos. Entre los nombres más representativos de la escuela inglesa puede citarse a ***Frederick Sandys***, ***John Everett Milais***, ***John Leech***, ***Sir John Tennel***, ***Charles Keene***, ***George Du Maurier*** y de forma especial, puesto que no se le puede incluir entre esos nombres ya que su origen era español, el notable ilustrador ***Daniel Vierge***, quien, según propia confesión de ***Joseph Clement Coll***, era su ídolo.

Posteriormente, esa escuela americana, plasmación de la inglesa, cristalizó en los nombres de ***Edwin Austin Abbey***, ***Howard Pyle***, ***Joseph Pennell*** y ***A.B. Frost***, además de ***Joseph Clement Coll***.

Su carrera profesional comenzó a los 17 años como aprendiz de dibujante de periódico en el ***New York American*** de Filadelfia. En aquella época, el papel del dibujante de prensa era el equivalente exacto al del reportero gráfico de la primera mitad del siglo XX. Cubría todos los campos informativos, desde los incendios hasta las bodas de sociedad.

Coll aprendió a dibujar rápidamente, de forma certera y decidida, pero sobre todo veloz, para cumplir las inexorables fechas de entrega. Era un entrenamiento duro y difícil, pero el artista que lograba desarrollar satisfactoriamente su cometido alcanzaba pronto una excelente calificación en su medio de trabajo. El joven ***Coll*** aprendió pronto, y a los pocos años sus jefes le enviaron a Chicago para completar su desarrollo profesional.

Hacia 1901, cuando regresó a Filadelfia para unirse al equipo del recién creado periódico ***North American***, había comenzado ya a demostrar una imaginación altamente desarrollada y unos puntos de vista muy concretos en lo referente a las técnicas de la ilustración. Afortunadamente para él, el editor del periódico, ***J. Thomson Willing***, reconoció muy pronto su potencial artístico y apadrinó al joven artista. Trató de animar a ***Coll*** ofreciéndole encargos especiales e incluso colaboró con él haciendo el rotulado que acompañaría a algunas de sus ilustraciones. La colaboración entre los dos hombres continuó incluso después de que ***Coll*** hubiera abandonado el campo del periodismo para dedicarse a otro campo mucho más lucrativo, el de las ilustraciones para revistas

Entre estos trabajos, cabe destacar su larga asociación con la revista ***Collier's***. En sus páginas, su imaginación encontró una combinación ideal con las historias de misterio de ***Arthur Conan Doyle***, ***Edgar Wallace*** y ***Sax Rohmer***, popularizando de este último escritor el personaje de ***Fu-Manchú*** con una larga serie de brillantes ilustraciones.

En una lista de sus trabajos más desta-

cados, teniendo en cuenta la brevedad de su vida artística apenas 22 años , podrían citarse las ilustraciones de ***When Knighthood was in Flower*** (Cuando florecía la caballería), realizadas para el ***Sunday North American***, de publicación diaria, y que se prolongaron por espacio de varias semanas. Otro título importante fue ***Sir Nigel***, según la novela de ***Conan Doyle***, un verdadero acto de fe de su editor, el ya citado ***Thomson Willing***, realizado cuando ***Coll*** contaba poco más de veinte años.

El Mundo perdido, también de ***Conan Doyle***, dio rienda suelta a su imaginación, al reflejar todo el mundo de fantasía que se desprende de un área de América del Sur en la que se descubre una región que permanece aún en época prehistórica, con dinosaurios y toda clase de monstruos

Siguió ***Galloping Dick***, una serie de relatos ilustrados acerca de ***Dick Ryder***, un salteador inglés de caminos, y posteriormente ***Coll*** realizó una larga serie de ilustraciones de cuentos irlandeses. Un notable crítico artístico, ***Henry C. Pitz***, dijo de ***Coll*** que "poseía una galopante imaginación céltica".

Vino posteriormente uno de los mayores triunfos de su carrera, la creación plástica de ***Fu-Manchú***, el universalmente famoso personaje de ***Sax Rohmer***. Ilustró luego las más notables narraciones de ***Charles Dickens: Oliver Twist***, ***David Copperfield*** y un largo etcétera. Bajo el influjo de la época, ilustró también narraciones acerca de la colonización de la India por los ingleses, y posteriormente historias de misterio (hacia 1920), de autores famosos, como ***Melville Davisson Post***, ***William M. Clemens***, ***John Russell*** y ***Arthur Grabb***.

Sus últimos trabajos, después de unos ***Cuentos africanos*** y de las obras de ***Conan Doyle***, serían las ilustraciones para el libro ***The Garden of Fate*** (El jardín del destino), de ***Roy Norton***, cuya acción se desarrollaba en el Marruecos de principios de nuestro siglo y que narraba historias de revoluciones y guerras entre los nativos y los colonizadores británicos

Observando el amor al detalle, la minuciosidad y el vigor del trazo de ***Coll*** en los pormenores ambientales y decorativos, se hace especialmente curioso el hecho de que, durante gran parte de su carrera, y a pesar de retratar ambientes especialmente exóticos y característicos, ***Joseph Clement Coll*** usó en muy pocas ocasiones la documentación gráfica y trabajó de modo casi absoluto sin archivo, "de memoria", como se dice en el argot de los dibujantes e ilustradores.

Quizá, realmente, la ambientación en los trabajos de ***Coll*** sea más efectista que auténtica; pero, al no tratarse de un trabajo testimonial, sino ilustrativo y sobre todo imaginativo, él supo darle a su obra un ingrediente que ni la mejor documentación del mundo puede procurar: talento y convicción

Manel Domínguez Navarro

MONEDADAS EL PRECIPICIO

Guión y dibujos: MANEL FERRER

Ha pasado más de un año, y la historia que comenzamos en el número 1 en esta misma página ha seguido ya tantos derroteros distintos que posiblemente ya no la conocería ninguno de sus padres

Hemos tenido de todo, tías buenas, fieros dragones, aguerridos luchadores, misteriosos bandidos as enmascarados as, multitudes de guerreros asesinos, astronautas, fugitivos, delincuentes, naves espaciales, gigantes, enanos, caballos alados, elefantes, centauros y hasta un homenaje al fallecido **Gago**. Pasaron hasta ahora **Pepe González**, **Esteban Maroto**, **José Ortiz**, **Fernando Fernández**, **Luis Bermejo**, **Leopoldo Sánchez**, **Manfred Sommer**, **Alfonso Font**, **Adolfo Usero**, **Carlos Giménez**, **Antonio Farras**, **Julio Ribera**, **Josep M. Beá**, **Víctor de la Fuente**, **Jordi Bernet**, **Auraleón**, **Jesús Blasco**, **Martín Salvador**, **Zata**, **José Bielsa**, **Hernández Palacios**, **Sanjulián** y este mes **Longarón**. Vienen **Richard Corben** y muchos más que convertirán este invento en algo sin precedentes en la historia del cómic. Así que... seguimos.

EL cómic VIVO

Guión y Dibujos: JORDI LONGARON

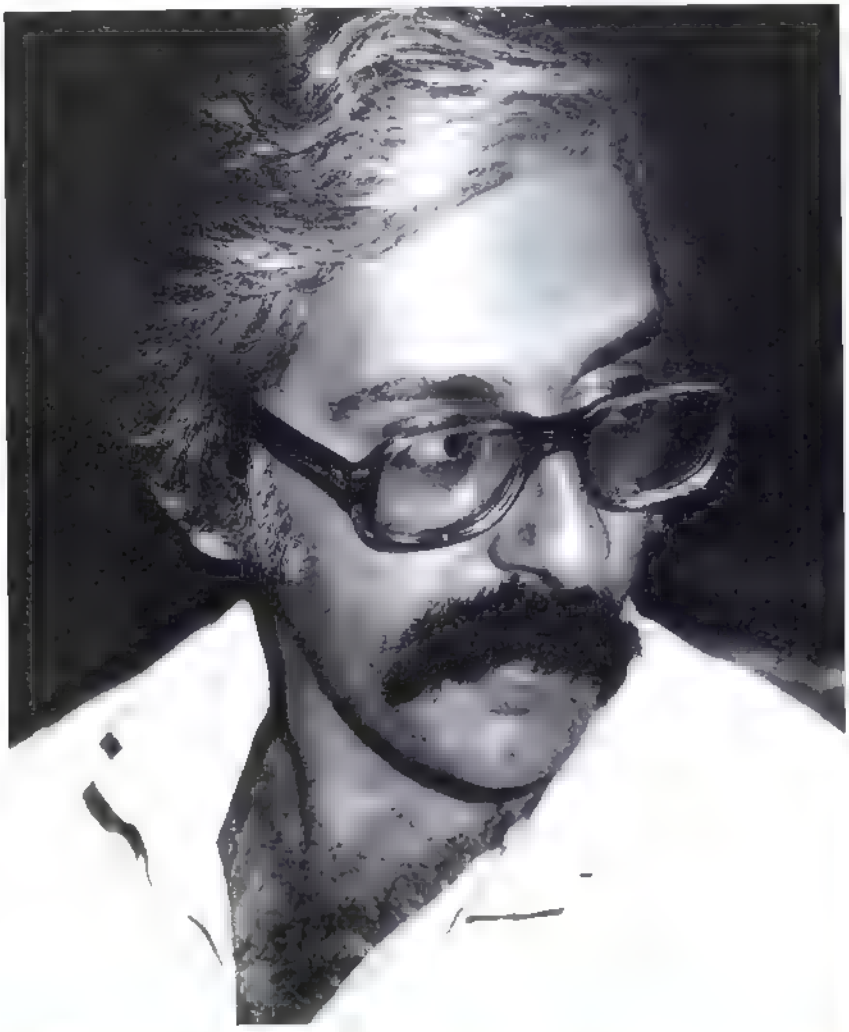
CONTINUARA RICHARD CORBEN

YO DIBUJANTE DE COMICS

Nací en Buenos Aires en 1945 y me pusieron el nombre de mi abuelo.
Poco a poco fui creciendo y fui dibujando. En los márgenes de los cuadernos, en el papel de envolver de la fiambrería, en las paredes de los baños.
En fin, que siempre me gustó el dibujo. Pero en casa decían que era poco serio que un tipo, de grande, fuera dibujante. Esas son cosas de chicos.
Y yo les creí.
Entonces, una vez terminado el colegio secundario, ingresé en la Universidad y me puse a estudiar la carrera de Sociología.
Y ahí me di cuenta de toda la verdad. Dios mío, los libros de sociología no tienen dibujitos y son más aburridos que la mierda.
Había desperdiciado los mejores años de mi vida, trabajaba en una compañía de seguros y leía a Levi Strauss cuando una tarde lluviosa del otoño de 1968 tardíamente me inscribí en el curso de Dibujo de Historietas del Instituto de Directores de Arte que comandaba **Alberto Breccia**.
– Pibe, vos tenés todos los dedos duros– me alentaba mi maestro.
Y yo dibujaba y dibujaba.
– Mirá, no vas a poder publicar ni en la guía de teléfonos– murmuraba **Breccia** cada vez que le mostraba mis trabajos.
Por fin, un día, me dio el espaldarazo.
–La verdad, en las revistas de historietas se publican cosas todavía peores– suspiró mi profesor.
Y me dio una palmada afectuosa.

En 1969 hice mis primeros trabajos profesionales, en equipo con **Ramón Gil**, para la revista **Patoruzito**.
Después, dibujé a lápiz durante un año con **Angel Fernández**, mientras comenzaba a colaborar con un agente que vendía trabajos baratos a grandes editoriales inglesas y yanquis.
En 1971, integré el equipo que realizó **Samos** (**Marchionne, Morhain, Szyladyi**, eran los otros) para la revista **Billiken**.
Al año siguiente comencé a trabajar para **Editorial Columba**, ilustrando adaptaciones de películas en **Intervalo** y **D'Artagnan**.
En 1972 publiqué varios trabajos en la revista **Top**.
En 1974 empecé a colaborar con **Ediciones Record**, dibujando infinidad de historietas policiales y una serie, con guión de **Guillermo Saccomanno**, que aún sigue rodando y que se llama **El Condenado** (**Cayenna**, para los italianos).
En el mismo año que **El Condenado** para **Record**, empecé a dibujar **Savarese** para **D'Artagnan**, con guión de **Robin Wood**. También esta serie sigue en funcionamiento ininterrumpido desde 1977.
En 1980 aparece la revista **Super-Humor** y es allí donde dibujo las historietas que ustedes están viendo en España en las revistas de **Toutain**.
Excepto una minserie de casi 60 páginas que se llamaban **Ulises Boedo** (nombre de héroe, apellido de barrio de Buenos Aires); lo que hago allí con guiones de **Trillo** son historias de seis páginas, cercanas al fantástico, que comenzaron teniendo poco texto y terminaron por ser mudas de toda mudez.
–Total, para lo que hay que decir– susurran en la editorial cada vez que cargo con un trabajo de estos.
Han pasado los años. Ya no trabajo en una compañía de seguros porque soy un triunfador y hasta tengo un Citroen 3 CV. Ya no leo más a Levi-Strauss, porque nadie puede dibujar cuarenta páginas todos los meses y encima darse el lujo de leer ni siquiera los titulares del diario de la mañana.
Cuando me preguntan si me siento realizado, grito ¡Socorro!

Mandrafina



Guión: CARLOS TRILLO/Dibujos: MANDRAFINA

¡HUMPHREY COSTA! ¿USTED AQUÍ?

QUIERO VIVIR LA ÚLTIMA DE MIS AVENTURAS EN UNA DE SUS REVISTAS.

¡CLIC!

SÍ, HA ENTENDIDO BIEN: LA ÚLTIMA. UNA AVENTURA EN LA QUE YO MUERO AL FINAL.

ESTOY ASQUEADO DE HACER EL HÉROE, SEÑOR SCOTTY, CANSADO DE ESTA VIDA. POR ESO QUIERO REVENTAR, NO SACAR POR UNA VEZ EL REVÓLVER ANTES QUE EL MALO Y..CHAO.

CUANDO MUERA, MANDARÁ USTED MIS HONORARIOS A UN MUCHACHO LLAMADO JOSÉ LUIS COSTA. SU DIRECCIÓN Y DEMÁS DATOS ESTÁN EN ESTE SOBRE.

DÍGAME, COSTA, ¿POR QUÉ NO LE HA PROPUESTO ESTO A SU EDITOR DE SIEMPRE?

ÉL SOSTIENE QUE LOS HÉROES NO DEBEN MORIR, YA QUE ESO DEFRAUDARÍA A LOS LECTORES Y HARÍA DESCENDER LAS VENTAS DE SUS REVISTAS.

Y YO PIENSO LO MISMO, COSTA. SUS AVENTURAS ME INTERESAN MUCHO, PORQUE TIENEN GANCHO PARA LA GENTE, Y ESTOY DISPUESTO A PAGARLE BIEN POR ELLAS. PERO LE QUIERO VIVO, ¿ENTIENDE?

2

BIEN, DE ACUERDO. NO TENGO OTRA ALTERNATIVA.
YA NOS VEREMOS, SEÑOR SCOTTY.
ESCALERA 15
HUMPHREY COSTA
DETECTIVE PRIVADO
3

LE ESPERABA, SEÑOR COSTA.
TOMMY COSTA
DETECTIVE PRIVADO
QUIERO QUE ENCUENTRE A MI MARIDO, EL MILLONARIO PETER CASTRO. DESAPARECIÓ HACE DOS DÍAS Y SÓLO HE SABIDO DE ÉL UNA COSA...
TENÍA UNA AMANTE LLAMADA MARY.
SÍ, SOY MARY. LA ÚLTIMA VEZ QUE VI A PETER FUE HACE DOS DÍAS EN EL MONARCH HOTEL.
SÍ, CONOZCO A ESTE SEÑOR DESDE HACE AÑOS. SE LLAMA PETER CASTRO.
HACE DOS DÍAS VINO CON UNA SEÑORITA. LO MÁS CURIOSO FUE EL COCHE QUE LE SIGUIÓ AL IRSE DE AQUÍ...
LO CONDUCÍA SU MUJER.
EN DEFINITIVA, MUÑECA, USTED LE MATÓ Y QUISO DESPISTAR CONTRATANDO A UN ESTÚPIDO DETECTIVE.
¡LÁSTIMA QUE EL ESTÚPIDO DETECTIVE NO LO ERA TANTO, ¿EH?
YO LO HE HEREDADO TODO. ...SI NO LE DICES NADA A LA POLICÍA, CREO QUE...
¡NO ME INTERESAN LAS ASESINAS!
¡SNIF!
4

BRAVO, SU AVENTURA ES GENIAL, HUMPHREY. LA ANUNCIARÉ EN LA PORTADA DE "AVENTURAS".
AQUÍ TIENE SUS HONORARIOS. QUIERO OTRA HISTORIETA SUYA EL MES QUE VIENE, Y SI ES POSIBLE, TODAVÍA MEJOR. JE, JE...
Banco de S
ALE
IGA
ACIONES
MINGO 25
0 hs
anco de
de pago C Pell
10757
Buenos Aires,
Paguese
Sr.
José Luis
INTERI
5

A PRIMERA SUJETA
¡AH!!
¡UN HOMBRE SE HA TIRADO AL TREN! ¡YO LO HE VISTO!
¡VAMOS, RETROCEDAN EL TREN DESPACIO, POR FAVOR!
PERO...
SE HA EQUIVOCADO, SEÑORA.
LO ÚNICO QUE HAY EN LA VÍA ES ESO.
SUPER BERETTA
HUMPHREY COSTA
FIN

SI TE INTERESA EL COMIC, ¡SIGUENOS! POR ESTAS PAGINAS PASARA LO MEJOR

NOS HEMOS PROPUESTO HACER UNA GRAN REVISTA DE COMICS ¡Y LO LOGRAREMOS!

¡Hasta el próximo mes!

PORQUE SI TU NOS FALLAS, SE ACABO EL INVENTO

NOS VEMOS !

SUSCRIBETE A COMIX INTERNACIONAL

Para aquellos lectores que viven en lugares apartados, en pequeñas poblaciones a las que no siempre llega todo lo que se publica, para los que no quieren estar pendientes de nuestras zigzagueantes fechas de aparición, para los que quieran ahorrar dinero y obtener además un estupendo póster de SPIRIT completamente gratis, aquí está nuestra tarjeta de suscripción, que podéis recortar, copiar o fotocopiar.

Tarifas de suscripción anual para residentes en el extranjero:
EUROPA: 4.000 ptas. ● AMERICA: 5.100 ptas.

Suscribidme a la revista ILUSTRACION + **COMIX** INTERNACIONAL, a partir del próximo número y por el plazo de un año, por el precio de 2.100 pesetas, que hago efectivas del siguiente modo:

☐ Giro postal número _____
☐ Talón bancario
(Marcar con una cruz la casilla que proceda)

NOMBRE
DOMICILIO
CIUDAD D.P. PROVINCIA

Esta suscripción me da derecho a 12 números y al póster de SPIRIT como obsequio especial.

Firma:

Ballestar, Corben, Courtney, Enric, González, Longarón, Miralles, Ortiz, Penalva, Sanjulián, Segrelles y muchos ilustradores más reunidos en un libro excepcional:

La ilustración actual en Barcelona, con un prólogo que resume la tradición artística de la ciudad desde principios de siglo

Edición en catalán con un anexo de la traducción en castellano

Más de 160 ilustraciones Medidas: 23 × 32 cm.
Precio: 850 PTA

ILUSTRACION+ COMIX INTERNACIONAL

NUMEROS PUBLICADOS

Aquellos de nuestros lectores que hayan tenido dificultades en localizar los números anteriores de la revista, pueden solicitarlos a TOUTAIN EDITOR, S. A., Diagonal, 325, 6º, Barcelona-9, enviando su importe (más 40,– Ptas. de gastos de envío), y si no hay más remedio, en sellos de Correos nuevos.

Nº 1 175 PTA

Nº 2 175 PTA

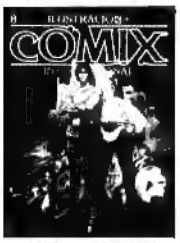
Nº 3 175 PTA

Nº 4 175 PTA

Nº 5 175 PTA

Nº 6 175 PTA

Nº 7 175 PTA


Nº 8 175 PTA

Nº 9 175 PTA

Nº 10 175 PTA

Nº 11 175 PTA

Nº 12 175 PTA

Nº 13 175 PTA

Nº 14 175 PTA

Nº 15 175 PTA

Nº 16 175 PTA

Nº 17 175 PTA

Nº 18 175 PTA

Nº 19 175 PTA

Nº 20 175 PTA

Nº 21 175 PTA

Nº 22 175 PTA

Nº 23 175 PTA

Nº 24 175 PTA

Nº 25 175 PTA

Nº 26 175 PTA

Nº 27 175 PTA

Nº 28 175 PTA

CANTIDAD	TITULO	PRECIO UNIDAD	PRECIO TOTAL
	GASTOS DE ENVIO Y FRANQUEO		40,—
	TOTAL PESETAS		

TARJETA DE PEDIDO

SI DESEA RECIBIR ALGUNA DE NUESTRAS EDICIONES QUE SE ANUNCIAN EN ESTE NUMERO, RECORTE, COPIE O FOTOCOPIE ESTA TARJETA, RELLENELA Y ENVIENOSLA POR CORREO A

TOUTAIN/EDITOR - Diagonal, 325 - Barcelona-9

DESEO RECIBIR LAS EDICIONES
QUE DETALLO EN ESTA TARJETA DE PEDIDO.
ELIJO LA FORMA DE PAGO QUE SEÑALO CON UNA CRUZ

☐ TALON BANCARIO
☐ GIRO POSTAL (Indicar número y fecha)
☐ SELLOS DE CORREOS (Sólo para pedidos inferiores a 250,– Ptas.)

LAMENTAMOS NO PODER SERVIR
CONTRA REEMBOLSO

NOMBRE _____

DOMICILIO _____

CIUDAD _____ DP ____

UN NUEVO TIPO DE EDICION

para que los aficionados puedan conocer la mejor obra de sus artistas favoritos, apreciar su calidad gracias a la muy cuidada reproducción y enmarcar, convertir en un cuadro, si lo desea, la ilustración preferida. Esto es el

PORTAFOLIO

Comúnmente utilizado para promover las obras de grandes pintores, **ahora aplicado al cómic y la ilustración.**

RICHARD CORBEN

ha ilustrado 8 fantásticas láminas de gran tamaño (47 x 38 cms) sobre un tema de fantasía épica del escritor americano

Bruce Jones

titulado originalmente
PILGOR THE PLUNDERER
y cuyo texto en español se adjunta.

Puede encontrarse en librerías especializadas al precio de
1.500 pesetas

Quienes deseen adquirir el **portafolio** mediante nuestro servicio de **venta por correo** pueden utilizar la tarjeta de pedido añadiendo **150 pesetas** en concepto de gastos de envío (Va protegido entre planchas de madera)

100 ejemplares numerados y firmados por Corben al precio de 2.500 ptas. más gastos de envío. (AGOTANDOSE)

UN FANTASTICO Y ALUCINANTE FUTURO QUE QUIZA NO ESTA TAN LEJOS...

Blanco y negro,
120 páginas
de formato
21 × 27,5 cm.

Precio: 500,- pts.

DE VENTA EN QUIOSCOS Y LIBRERIAS ESPECIALIZADAS

TODOS LOS RELATOS APARECIDOS EN LA REVISTA 1984, REUNIDOS EN UN LIBRO QUE CUENTA CON UN PROLOGO DE CINCO PAGINAS REALIZADAS ESPECIALMENTE POR JOSEP M. BEA PARA ESTA EDICION Y UNA INTRODUCCION DE CARLOS GIMENEZ

TODAS LAS EDICIONES Y LOS ARTICULOS QUE SE ANUNCIAN EN ESTA REVISTA PUEDEN ADQUIRIRSE TAMBIEN POR CORREO CUMPLIMIENTANDO NUESTRA TARJETA DE PEDIDO